昭和63年4月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第4号通巻19号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST



やっちゃえ!! 攻略だ〜

後半ステージに突入!!
Mr. HELIの大冒険

挑戦! 受けて立て
レインボーアイランド
エクストラバージョン

あぶなーい!?
チェルノブ

コミカル・シューティングだ!
Dr.トッペル探険隊

耐えられるか!?
シルクワーム

超マニア向け講座
グラディウス

ニューゲームだ
◆ビジランテ
◆パドルマニア
◆コンチネンタルサーカス
◆アサルト
◆列島縦断熱局雀士
◆スーパーリアル麻雀PⅡ

初公開!! 楽譜大紹介
★ダライアス・ボスのテーマ
★ニンジャ・ウォーリアーズ
★SUPER魂斗羅

火花を散らせ!! 丸ごと攻略
SUPER魂斗羅
ニンジャ・ウォーリアーズ

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
ゲーパロコミック熱烈登場

1988 4

定価480円

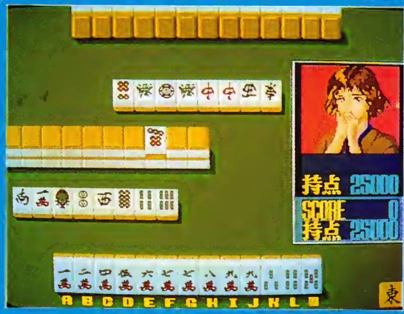
列島縦断
熱局雀士™
東日本編



麻雀女王を追え！

アイテムを利用せよ

アイテム	効果
スタミナドリンク「ツキツモールC」	ツモが良くなる
御払棒	リーチ後上り易くなる
手錠	配牌が良くなる
御守り	相手に振り込み難くなる
三色ダンゴ	配牌が良くなる（順子目がふえる）
手袋	ツモが少し良くなる
ワラ人形	相手の配牌が悪くなる
印籠	相手が振り込み易くなる
3D-メガネ	次の対戦1回のみ透視ができる
ニコチャンバッヂ	配牌が良くなる（対子目がふえる）
指輪	？ ？ ？ ？ ？
電卓	相手が必ずリーチをかける
ドカヘル	ドラ牌がつき易い
ウチワ	裏ドラがつき易い





札幌で誘拐された彼女を
追って東日本を縦断。
勝負は麻雀。
アイテムを利用して
激戦を乗り切れ、
目指すは東京。
麻雀女王を倒し
感動のエンディングへ。



ビデオシステム株式会社
〒604京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279



警察もお手上げのローグス団に
マドンナがさらわれた。
立ち向かうのは自らの手で
街を守るヒーロー ビジランテ。

1988 NEW YORK

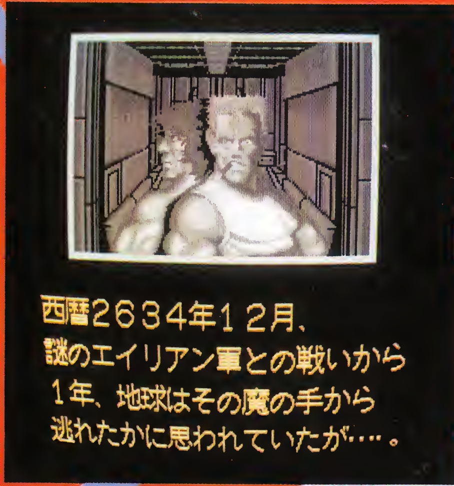
法も秩序も無視した争い。
愛しきマドンナに危機がせまる。
時代のニューヨークを舞台に
繰り広げられるExpert Story。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……
irem IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
本　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM







熱き闘魂を持つ最強の闘士が今、再び起つ!!

Super 魂斗羅

©コナミ

劇的な映画のシーンのような世界が次々と君の目の前にひろがる。エイリアンの逆襲は苛酷だ。この恐るべき魔手を、君は阻止できるか!?

スーパー・パワーアップ

あの魂斗羅がパワーアップして帰ってきたぞ。しかし、これは単なる2番せんじゲー



1面の戦車。速攻でジャンプして弾を撃ちこみ、機銃兵を倒せ！



2面は基地内部。戦車は3方向に出してくる弾の間をぬって攻撃!! 中央の機銃の出す弾は射程が長いので注意。



見よ、このハデな爆発シーン!! ちなみに落ちてくる破片（？）に当たっても、ミスにはならない。



1面の大きなヤマ場の巨大ヘリコプター。降下兵を出す前に、いかに多くの砲台を破壊するかがポイント。全部破壊したら、右下で伏せて撃ってればよい。間にあわなければ左でジャンプしながら撃て!!





タイトル画面。映画のようなストーリーとグラフィックが限りなく美しい。

ムではない!! 全く違うゲームと考えてかからないと、君はエイリアン達の逆襲に耐えきれないゾ!!
せまりくる強敵をたおし、君はエイリアンの野望を阻止しなければならない!!

基本的操作

基本的操作は前作の魂斗羅とほぼ同じだけど、今回は縦スクロール面でスーパーシェルというアイテムを使用することができ、ジャンプボタンとシェル使用ボタンは兼用。
パワーアイテムはスプレッド、マシンガン、ボム、レーザー、の4種類。同じものを2つ続けてとると攻撃能力がアップします。
スプレッドガン2段階（5方向）とマシンガン2段階（高速フルオート連射）は、このゲームを攻略するには欠かせないパワーアップといえるでしょう。特に、マシンガン2段階は全面クリアのためにもぜひとも欲しいですね。

ジャンプを使いこなせ

レバーを上、またはななめ上に入れながらジャンプするとハイジャンプ、レバーを下に入れると速く地上に降ります。ジャンプ中もプレイヤーのコントロールが可能で、ジャンプをいかに使いこなすかが、このゲームのポイントになります。
P・S 具体的な面紹介、攻略は25ページの方を参考にして下さい。

（御旅屋）



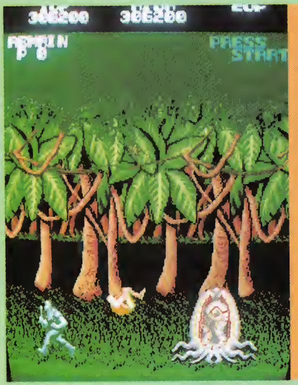
両側の砲台が弾を出すタイミングを見切り、中央突破!! 上の方にいる3人の兵士を倒してから砲台を破壊することも可能。



2面ボス。左右の砲台を早めに破壊しないと苦しい。シェルがあれば楽勝。



3面は密林ジャングル面。この砲台は速攻で倒せる。



エイリアンの卵。もたもたしていると赤い弾を出してくる。



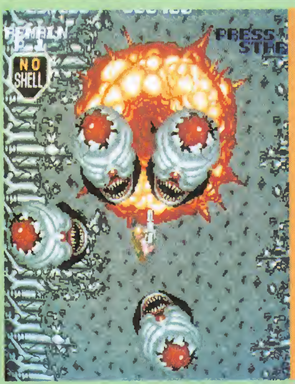
3面ボスの腹を破壊したところ。この瞬間に赤い弾が出はじめる。ジャンプと伏せをうまくつかえ!!



4面の中間ボス。この写真は悪い例。上の段で攻撃する方がずっと楽。



4面ボスのマザーエイリアン。舌をのばして攻撃してくる。足下で伏せれば、うまくいくと後ろがとれる。



5面の回る大顔。この先ビルを待ちうけているものは…。

カンフーアクションゲームだ



スキンヘッド野郎にマドンナがさらわれた!!

VIGILANTE

ビジランテ



まずはキックで敵を蹴ちらせ!!

パンチとキックで
ローグス団をぶっ潰せ。
愛しのマドンナを救え。
敵の動きに大笑いしている
ヒマはないぞ。

石井ぜんじ

ストーリー

1988年、ニューヨークは警察も手の出せないというローグス団が無法の限りを尽くしていた。そんなおり、街のマドンナがローグス団にさらわれた。

警察もあてにならないとなれば、自らの手で街を守るしかない。我らがヒーロー、「ビジランテ」はマドンナを助け出すため、素手とヌンチャクを武器に立ち上がった。

待ち伏せる敵はモヒカンヘアーやスパイクヘアーのスキンヘッド野郎だ。ナイフにくさり、バイクにピストルと仁徳無視の襲撃。果たしてローグス団をぶっ潰し、暗黒街に捕われたマドンナを助け出すことができるか。

ゲーム内容

横スクロールのアクションゲームで、左右から出現する敵をパンチやキックで倒しながら進んでいきます。自分の動きが多少遅いところなんか、スパルタンXに似ています。スパルタンXの流れをくんだよくまとまった正統派アクションゲームと言えるでしょう。

操作方法

操作は4方向レバーと2ボタンで行います。レバーは上がジャンプ、下がしゃがみ、右が前進、左が後退です。ナナメジャンプするときは横から上にレバーを動かさなければいけません。

ボタンはキックボタンとパンチボタンの2つで行ないます。

基本テクニック

基本的な操作方法を覚えたら、今度は基本テクニックを覚えましょう。

まず、実戦ではパンチよりキックの方が使えます。リーチが長いというのが最大の理由です。ただ、ヌンチャクを取った時は別。ヌンチャクは非

ヌンチャクの威力はすごいぞ。



1面ボス、グレート・バイソン。



ボスの動きがなかなか凝ってます。



本格的



棒使いの登場だ。背景が美しい。



鎖使いにも気をつけろ。



車で逃げるとはひきょうな!



2面ボス、マッドブラザーズ。



バク転して逃げるぞ。身の軽いヤツだ。



バイクで突っこんでくる「ラッシャー」。



ピストルの弾はふせてかわせ。



3面ボス、アイアン・ザ・グール。

グールの動きは実に凝っているぞ。一見の価値アリ。



常に強いので、ひたすらヌンチャクを振り回しましょう。ヌンチャクはパンチボタンで操作します。

ヌンチャクはこのように非常に威力があるのですが、一度ダメージをうけるとヌンチャクが飛んでいってしまい、使えなくなってしまうので注意しましょう。ただ、ザコに取りつかれてもヌンチャクはなくならないようです。

また、ヌンチャクを持っていない時に、ナイフやくさりや棒を持っている敵と対した場合は、普通に攻撃したのではやられてしまいます。

こんな場合に役立つのが飛びゲリです。飛びゲリはレバーを横から上にいれつつキックボタンを押すという方法で行ないます。完全に使いこなせるように操作に慣れておきましょう。でも、一回キックすると反動で後に戻されてしまうので覚えておきましょう。

ローグス団キャラクター紹介だ!!

☆チョークマン…やられるために生まれてきたような敵。でも、倒しそこなうと取りつかれて体力を吸い取られる。普段はザコだが、最終面では強敵になるかも。

☆ボブ（棒使い）…ヌンチャクか飛びゲリでないと難しくなる敵だ。リーチが長いので気を付けろ!!

☆レッド・モホーク（モヒカン）…耐久力のあるザコだ。しゃがんでキックで倒すのがいいぞ。

☆ワイルド・サンボウ（鎖使い）…基本的にはボブと同じだ。

☆ダーティ・ジャック（ナイフ使い）…基本的にはボブと同じだが、連続攻撃でナイフを突きさしてくる強敵だ。下手をするとあっというまにやられてしまうぞ。

☆キラー・ジョー

ピストルで弾を撃ってくる敵だ。しつこく撃ってくるし、あたるとダメージが大きいので要注意だ。

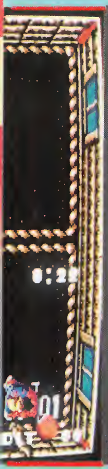
☆グレート・バイソン

1面のボスだ。ボスは耐久力がかなりある。近づきすぎると胸ぐらをつかんで宙づりにされてしまうぞ。

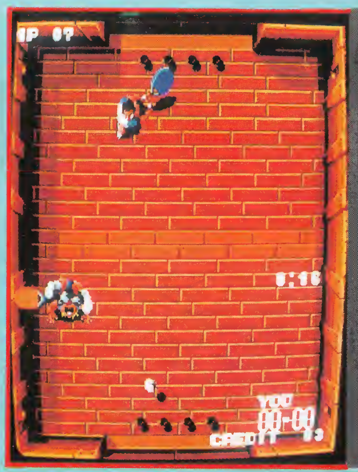
☆マッドブラザーズ

2人1組の攻撃をしかけてくる。バク転、飛びゲリと身の軽いヤツだ。

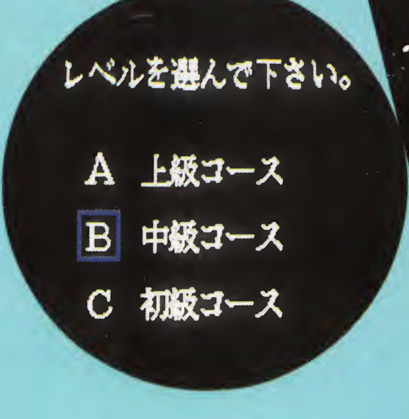
これ以外にもいろいろな敵が待ち構えているぞ!!



バシッ！ ボールをぶつけるとこうなります。



ランドル、ゴールの前のクイが曲芸。



1〜2プレイだとレベルが選べる。



タイトル画面。

テニスゲームだ!!

MANIA マニア

ボールを落とすんじゃない！ なに？ 落とすなんて言葉を使わないでくれって？ 無駄むだムダ!! 今さら試験に落ちたからって悔んでも始まらない。こんな時はSNKのパドルマニアでムチャクチャするっきゃないのだ。スカーっとするぞ。



4人同時プレイまで選べますヨ。

ついに出た！ 究極のテニスゲーム

SNKのゲバラに続くこのゲーム。テニスゲームと言えば、ひと昔前のVSテニス(任天堂)や、もっとさかのぼればプロテニス（データイースト）などがすぐ思い出されるね。どのゲームも面が進むにつれてただ難度が上がるだけ。慣れるとあきてしまったという経験を持ってるんじゃないかな？

今度のゲームはいままでのテニスゲームとは一味違う、史上初の異種スポーツテニスゲームなのだ。(何か日本語になってない…)

とにかく、このゲームについて説明してみましょう。

操作方法とルール

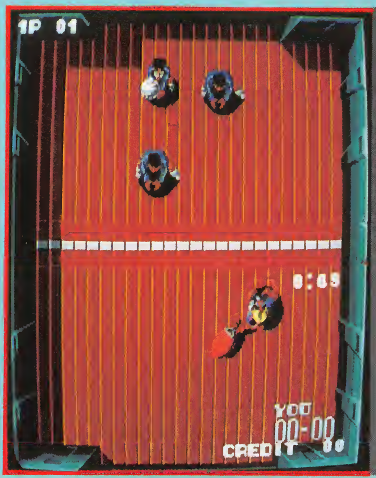
操作方法はレバーとボタン2個。レバーで自分を操作して、ボタンは左ボタンを押すと左からスイングし、右ボタンを押すと右からスイングします。初めはちょっとややこしいような気もするけど、すぐに慣れます。

ルールは敵側のゴールにボールを時間内に多く入れたら勝ちだけど、相手によってはボールを相手にぶつけて倒す事が得点になるコートもあるので注意。又、コインの投入数で1人から4人同時プレイまで選択できます。

ステージ紹介

1 ステージ (マリーム)

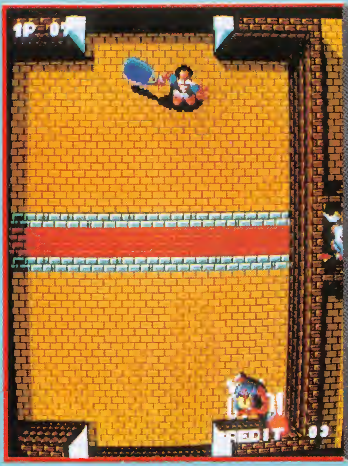
まずは小手調べと言った面でしょう。操作に慣れて、うまくゴールにボールを打ちこもう。でも時間は短いのでモタモタしていたら負けるぞ。



バレーボール。きちんとトスをするんだ。



第一試合マリームと対戦だ。



笑うマッケンナー。そのまんま東みたい。



サーファー。速攻でボールをぶつけろ!



勝者の微笑。く、くやしく。





ナグルワケルワ、こいつは強いぞ!



シンクロナイズドスイミングは強いぞ。心してかかれい。

超ブッとんだ PADDLE パドル

2 ステージ（バレーボール）

何と次はバレーボールのチーム（と言っても3人だけど）と対戦だ。

ここからパドルマニアの面白さが始まります。敵にボールを打ちこむと、きちんとレシーブ、トス、スパイクの順でボールを返してくるのがすごい。

とにかく敵の動きにまどわされないようにしてプレイしましょう。

3 ステージ（ランドル）

オーソドックスな面だけど敵は強くなってくるぞ。ゴールの形式がいやらしくなっているので、うまくボールを打ちこもう。

4 ステージ（スモウ）

次は何とスモウだ!! 敵はボールをはり手で返してくるぞ。しかも敵のゴールより自分側のゴールは広いので、気合いを入れてプレイしましょう。（しかし、スモウぐらいで驚いていると…）

5 ステージ（ナグルワケルワ）

ステージ5の敵はあのテニス界の女王ナブラチロワの血を引く（なんちゃって）ナグルワケルワだ（しかしスゴいネーミング）。

とにかくゴールの形式がいやらしいので、これもうまく打ちこんでクリアしましょう（次の敵がスゴい）。

6 ステージ（サーファー）

今度は何とサーファーと対戦だ。（しかし、何でこんなのと試合するの?）

この面は敵側のゴールはないので、サーファーにボールをぶつけて倒すと得点になるので、うまくボールをぶつけよう。

とにかく一度にボールを大量に投げてくるので、先手必勝で倒すしかない。

7 ステージ（マッケンナー）

またオーソドックスな面だけど、敵は格段に強くなっているので気合いを入れてプレイしよう。

全体的に見て、テニス選手の面は、他の面に比べてゴールの形状をのぞけば難度は低い。だから、うまくコツさえつかめば、どの面でも攻略が通用すると思います。

さあ、次は最高に笑わせてくれる。

8 ステージ（シンクロナイズド・スイミング）

画面の半分がプールで、そこに3人の選手がシンクロナイズドスイミングで戦います（わ、わからない…）。

とにかく手強い。どこにボールを打ちこんでも、大抵は打ち返されてしまうので、ここは個人の実力が物をいう、としか言えないな。

9 ステージ（バッカー）

最終面。この敵に勝てば、デモが流れてゲームオーバーになります。

しかし、スポーツゲームのセオリーをあえて無視して、パフォーマンスを追求したこのゲーム、とにかくすごい。

（何がすごいかは君次第）

君もやってみるしかない!

（ATSU）

サイボーク忍者見参!

THE NINJA WARRIORS

©タイトー

シネスコ・グラフィティー



えーん、下に降りれないよお。



いやーん。服が焼かれるう。



苦無と苦無の戦い。



スナイパーは手裏剣で殺すべし。



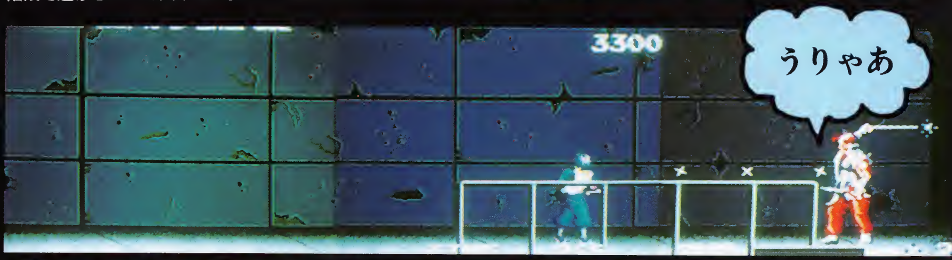
階段で逃げることも出来るぞ。



うかつに近よるとこうなるの図。



仲よくジャンプ



手裏剣……意味ねー



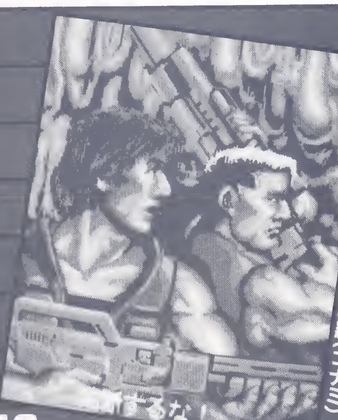
この人何しに来るのでしょうか?（ベレー帽の人）



あれ! この人首がないよ。

GAMEST No.19　目　次　1988.4

CONTENTS



スーパー魂斗羅(コナミ)



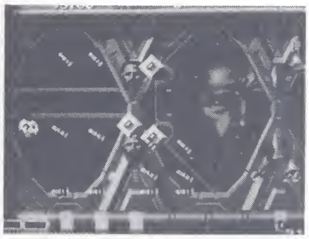
(大分県　たてぴー君)

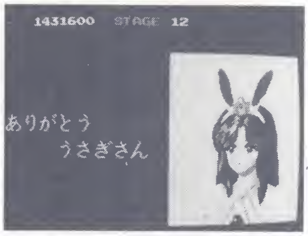
チャレンジ

古川晃司（ふるかわこうじ）

ビデオシステム(株)社長

両親の離婚、高校中退、転職… 挫折ともいうべき転機を 何度か体験した でも、その度に 自分がどこまでやれるか 試そうと…





①背景にすごく凝っているラビオ・レプス。敵のキャラクターセンスも抜群だ。②自機は女性にもウケるようにウサギになったとか。

ビデオシステム、そう、あの〝ラビオ・レプス〟をつくった会社の社長、古川晃司さんは27歳。若い。だから紹介するのではない。どんな逆境にあっても真正面からぶつかり、なお夢を持ち続ける、その姿勢…それを君たちに伝えたいからだ。



「助けておくれやす!!」と、君に助けを求めるうさぎ王国の2人のお姫さま。この〝ラビオ・レプス〟をつくった会社は、京都に本社があるビデオシステムという会社なんだ。

ビデオシステムの社長、古川晃司さんは現在27歳。業界一若い!!

古川さんの少年時代から、お話を聞きました。

お金に対する執着心というより自分がどこまでやれるか試したくて…



高校1年で退学しました。1年の3学期だったんですが、期末試験を目の前にして、学校をやめました。

ちょうど16歳でした。

その頃、家が火事になりましてね。父親は繊維関係の仕事をやってたんですが、オイルショック以来不景気になり、経営が苦しくなってしまいました。おまけに火事と重って、家業は廃業においこまれてしまったのです。

そんな状態でしたから、経済的に苦しいと自分で感じ、アルバイトをしながら学校に行ってました。

3学期になって期末試験が近づいてきたんですが、年齢をいつわってアルバイトをしていたので休む訳にはいかなかったのです。でも、それよりも試験を受ける自信がなかったんです。

どちらかというと、勉強は好きな方でした。成績も良かったんですよ。このままでは試験は受けられない、と思って学校をやめました。

16歳で学校をやめた後は、とにかくメチャクチャに働きました。朝は10時前に起きて、10時から夜6時までレストランの厨房に入って皿洗い。7時半からスナックの氷割を朝の4時まで。そのまま新聞配達に行き、帰ってきて6時半から10時ちょっと前まで眠る…。そんな生活を10カ月も続けました。

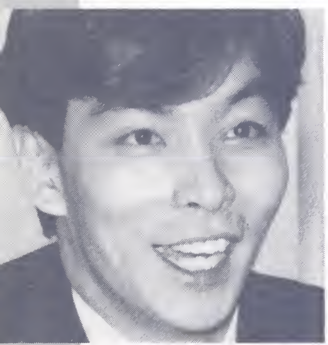
一度などは、新聞配達中に自転車でコケてしまって、そのまま道端で眠ってしまったなんてこともありました。もっとも睡眠時間が1日に3時間半位しかない訳ですから、無理もなかったですね。

アルバイトはいろんなことをしました。映画館の掃除とか、ビルの掃除とかもやりましたよ。

なぜ、そんなに働いたかといいますと、やはり、経済的な理由で学校に行けなくなったということでしょうね。その反動で、だったらやってやるぞっていう……。

当時のお金で1カ月に20万円位稼ぎました。さすがに、そんなに働いたからたまりましたよ。2年間の間に300万円位たまりまし

近所のボーリング場に フリッパーをしに よく行きましたよ。



た。

お金に対する執着心はそれほどなかったのですが、自分がどこまでやれるか試してみたいという、そんな衝動みたいなものがあって、夢中で自分を仕事に駆りたてていったのだと…。

今、考えるとそう思います。

17歳の後半、無理がたたって体をこわしてしまいました。でも、若いってことは、無茶というか、すごいっていうのか、ただ寝てないので体がしんどかったんだと思ってました。

結局1カ月ほど入院しましたけど、仕事をやめた時、いっぺんで100万円位使ってしまいました。それも3日間位の間にです。食事に行ったり、ディスコに行ったり、洋服を買ったりしてですね。食事といってもホテルの高級レストランでしたんですよ。ほしいと思うものは何でも買いました。

ストレスがたまっていたんでしょうね。100万円使ったあとは、スカッとしましたよ。

ウーン、なんて過激なティーンエイジャーだったんだ。しかし、この過激さと、このガンバリのあった時期が現在のビデオシステムをつくった古川さんの土台だったんですね。



小学校1年の時、両親が別居しましてね。まあ、父親と母親のどちらかについてゆくということになったとき、7歳だったんですけどね、僕は、どうしてか父親についてゆくことになったんですよ。

親父は、勉強とかスポーツには厳しくて、うるさく言いましたが、やることをやっていれば、特別ダメ！と言われたことはありませんでしたよ。好きなものは好きなもの、という考え方で、むしろストレスの発散はどんどんしなさいという方でした。

ですからゲームも禁止されたりしませんでしたよ。ゲームは当時フリッパーが盛んで、スーパーの屋上とか駄菓子屋さんとかボーリング場なんかに置いてありましたね。

当時は、今のようなゲームセンターはなかったですから、近所のボーリング場にフリッパーをしによく行きましたよ。小学校3年生位からでしたか…。

今のビデオゲームに近いものといったら、温泉などにおいてある車のゲームくらいでしたよ。

7歳で母親と別れる…、父親に育てられ、18歳の時家業が廃業、高校中退…。メチャクチャに働き病気になる…。逆境が押し寄せてくるという感じで… その度にナニクソ！と立ち向かっていった、このパワーが古川さんのクリエイティブの原点となっているのかも知れない。

18歳はじめての定職が好きなゲームの会社で

体が回復してから、18歳にもなるのに定職につかないのは、よくないと周囲からも言われ、自分でも考えました。

小さい時から好きだったゲームの会社に、ある人に紹介され就職することになりました。この会社はゲームを販売する会社だったんですが、僕の仕事は機械の修理、メンテナンスだったんです。

あとあと、自分で考えているようなゲームなんかつくるようになれればいいなあ、と、その頃思ってました。



3人だけの会社 そんな中で抱き続けた夢 〝ゲームをつくりたい〟

その会社では、研修で3カ月間東京で過しましたが、その後すぐ京都支社に廻されました。もっとも、支社といっても女性の事務員1人と事務机ひとつある学生マンションの中の1室でした。

でも、その3人だけの会社で3年間がんばりましたよ。

21歳の時、東京に本社があるこの京都支社が独立しました。独立したことを契機に、社名を変更しようということになり、みんなで考えた末〝ビデオシステム京都〟と決りました。

会社の独立も、僕にとっては大きな転機になったと思います。

その後、ビデオシステム京都は法人化され、VISCOという株式会社になりましたが、やっぱり社長と僕、他に社員3人の会社でした。もっとも、アルバイトが10人位いて、最初の会社と同じように販売やメンテナンスの仕事をしてましたよ。

ナムコさん、セガさんとも取引きがありました。

会社は順調に伸びていき、ハタから見たら何ひとつ不満はないように見えたと思います。

しかしこの時期、僕の心の中には満たされないものがフツフツとわいてきて、自分自身を押さえきれない状態になっていました。何かって、それは他人がつくったものをただ売っているだけではつまらない、自分達でもつくってみたい、つくったものを販売してゆきたい、という要求です。

僕が18歳の時に定職として選んだゲームの販売会社でも、僕自身いくつか自分でつくったゲームを売ってもらいたいという夢をずっと持ち続けて働いていました。

ゲームをつくってみたい…。その要求は僕自身がゲームを好きであるということが根本にはあると思うんですが、やはり時代に乗りおくれちゃいけないということ、それにはコンピュータを使って画面に映像を写し出すことをやってみたい…、いわゆるクリエイティブな仕事をしてみたいということにつきると思うのです。

創造すること、何もない所から形のあるものをつくり出してゆく仕事。無から有へ。

ゲームの開発、それは確かに誰もが求める夢のある仕事のひとつである。

しかし、安定した会社の中に居て、またなぜモノになるともならないとも分からない大きなカケを、あえてする必要があったのだろうか。

それでも始まったのだ、周囲の思惑にかかわりなく。

冒険をする。アクションを起す。若さとバイタリティがなければ出きない。その時、

女の子に遊んでもらえるゲームってないんだろうか



古川晃司さん24歳、自分でゲームをつくってみたい…と、創立した会社が〝ビデオシステム〟という株式会社だ。

第1作として考えてきたゲームはラビオ・レプス次作に生かしたい



まず、VISCOの時代から、こんなゲームをつくってみたい、と頭の中にあったのが〝ラビオ・レプス〟なんです。

当初、女の子たちにも遊んでもらえるようなゲームってないんだろうかって、ゲームセンターに入るたびに考えてました。

コンピュータは新しい文化なんだって意気込んでましたから、特に誰でも楽しめるものをつくってみたいってね。

会社が出きて、うちはメイン商品を何にしようかっていうことではなく、ビデオシステムが創立した時には、もう決っていた訳なんです。

シューティングゲームを第1作にしようってね。そして同時にマージャンゲームもスタートさせた訳なんです。

ところが、16ビットのハード開発に1年6カ月もかかってしまいました。そのため、ジャンピューターのモードにソフトをのせたマージャンゲームの方が、先に出きあがってきたのです。

そんな訳で、ビデオシステムの第1作目は、マージャンゲームで〝ランジェリーハウス〟の発売となりました。このゲームはずいぶん健闘したんですが、リアルマージャンに負けてしまいました。(爆笑)

でもね、この3月10日販売のマージャンゲーム〝列島縦断 熱局雀士〟は負けませんよ。アイテムをとっていくというロールプレイング的な要素が入っていて、おじさんも出てくるんです。

会社を経営してゆくって、いろんな苦労がついていて、それは第三者には分らないんだよね。

〝ラビオ・レプス〟も世の中に送り出されてきた時には、当然完成された作品だから、プレイする側には苦労のクの字も感じられないね。

もちろん、僕も専務の西川も、アクションゲームは初めてで、開発チームも業務用としては、初めての仕事なので手こずりました。

その意味もあって〝ラビオ・レプス〟は、特別思い入れが強いんですよ。

開発のことが分からないでしょ。それで京都芸術短期大学に依頼してコンピュータを開発することから始まった訳…。そのために学生まで派遣してもらいましてね。社員がみんないっしょになって、この大きな開発費をささえるために努力し、開発チームは試行錯誤し、せまい部屋に寝泊りしながら2年近くかかって完成させた作品なんです。

〝ラビオ・レプス〟の原案は、現在販売されたものとは大幅に違っていましてね、最初は54ステージもあり、ダライアスのように分岐させるようにしようと…、アイテムもかなりの数があり、グラディウスのノリで、スーパーマリオ的な奥ゆきを持たせたシューティングとでもいいましょうか、そういうものを考えてました。その方がプレイヤーの飽きもこないし、ロングランにしたいと思ってたんです。

今のような形になったのは、まず第一に原案通りにつくると、プレイ時間が全面クリアで40〜50分くらいかかることになりますし、それではファミコンの域になってしまうし、また、アイテムもあまりまどろっこしくしてしまうと、マニアックになりすぎるし、キャラクター量も50種類程用意しておいたのですが、これも多すぎるんではないかと少なくしました。

結局、女の子たちにもプレイしてもらいたいという方針から、キャラクターをうさぎにして、シンプル・イズ・ベストという方向に持っていきました。と同時に、開発期間の最終を昨年の9月として進行させました。

〝ラビオ・レプス〟は女の子たちに遊んでもらいたい、という方針だったことは、よく分かるんだけど、男だってかわいいキャラクターは好きだよ。むしろ、ゲームって面白ければルールやキャラクターにかかわらず、面白いものは面白い!! となるんじゃないだろうか。

誰でも遊べるものっていうものとなれば、それはインベーダーゲームの再来になってしまう訳だし、ゲームもこれだけ多用化している時代に、ひとつの作品をヒットさせることは、ホントにむずかしいことだと思う。

でもね、実際のところ、誰にでも遊べるゲームをつくるということは、現実に全然ゲームをしてない層には、遊ばせることがむつかしいですし、また、逆にマニアにはやさしすぎるという欠点を持ったものに落いりやすいということですよね。

〝ラビオ・レプス〟の場合は、販売後の状況を見ていきますと、どちらかと言えば、マニア受けしているようですから、誰にでもという最初の意図からはずれたかも知れませんが、ゲームが特別好きだという人達から評価されたんだと考えてます。

〝ラビオ・レプス〟を自己採点してみますとね、まず、開発のノウハウは80点つけられると思う。営業販売面では通信簿でいう〝3〟かな、企業イメージアップには、プレイヤーの心をもう少しつかみたかったという点で50点ですね。

今後は、練込みの重要性をもっともっと大切にして、ラビオ・レプスを飛びこえていくシューティングゲームをつくっていきますよ。

古川晃司さん27歳、ビデオシステム株式会社社長。若い!! その若さのソントクについてたずねたら、「若さとは、夢が持てること、そして外から入ってくることを、受け入れられるということ」と、話してくれた。

〝ラビオ・レプス〟についての古川さんの自己採点は、ずいぶん辛口ですねえ。経営者とは、常に自己にきびしく評価するものなのだ。なんちゃって…。

古川さんのお話を頭に入れて、〝ラビオ・レプス〟をもう一度プレイしてみてネ。

取材・構成　石井ぜんじ

AOU1988アミーズメント・エキスポ

AOUショー情報

AOUショーにゲーメストブース出展

寒い2月も終り、3月の声を聞くと思い出すイベントがあるでしょう。そう、毎年恒例のAOUショーですね。

今年のAOUショーは、3月2日（水）・3日（木）の2日間開催されます。

最近あまりおもしろいゲームがない、という声を多く聞くので、各メーカーが冬眠しちゃったんじゃないかと思うくらいです。ここらで一発、冬眠から目覚めて、おもしろいゲームをAOUショーでドンドン発表してもらいたいもんです。

あっ、それから今回のAOUショーには、ゲーメストもブースを出すことになりました。タイトーとSNKのブースの近くになる予定です。ショーに来たら、遊びに寄って下さい。あまりたいしたことはできないけど、歓迎します。

編集部の主なメンバーも当日はブースを中心に、ショーの取材をすることになっています。

それでは、ショーの会場でお会いしましょう。

●開催要綱

名　称／AOU1988アミューズメント・エキスポ

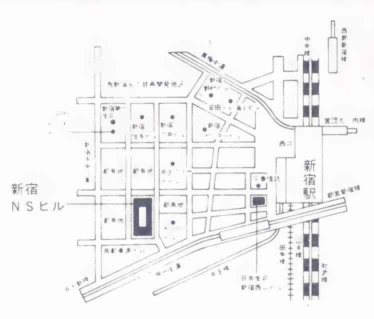
テーマ／"明るい運営　愛される娯楽"

会　期／昭和63年3月2日（水）・3日（木）午前10時～午後5時

会　場／新宿NSビル地下1階展示ホール　東京都新宿区西新宿2－4－1

主　催／全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会

入場料／一般入場料1000円（入場当日のみ有効、入場時間は午後1時より）



出展予定リスト

セガ

ホットロッド
ドライブテクニックを駆使し、多彩なコースをクリアしながら進む、スーパーレーシング・ゲーム。

ブルズ・アイ
本格派のリアルシューティングゲーム。BB弾を使用したライフル銃で標的を射つもので、SWAT顔負けの緊張感が味わえる。

パブタイムダーツ
エレクトリックダーツ機。

以上の他に、メダルゲーム機、テーブルゲーム機も出展予定。

タイトー

ニンジャウォーリアーズ
ダライアス筐体第2弾。3画面の迫力と、グラフィック、サウンドには目を見張るものがある。

コンチネンタルサーカス
3Dドライブ・シュミレーションゲーム。F－1グランプリを転戦。日本の鈴鹿サーキットが最終ステージになっている。

以上の他にも、出展予定。

ナムコ

アサルト
戦略的要素に優れた、奥の深い戦車ゲーム。操作系、画面処理など特徴的なものを持つ、なかなかの期待作。

ファイナルラップ
盛り上りのすごいF－1ドライブゲーム。

ワールド・スタジアム
ファミリースタジアム以上のヒットとなるか?

ベラボーマン
超絶倫人というサブタイトルの付いたブッ飛んだゲーム。

以上の他に、1機種ビデオゲームを出展予定。

コナミ

スーパーコントラ
魂斗羅の続編。ただし、単なる続編にとどまらず、前作を上まわる内容になっている。ますます映画的なゲーム創りになってきている。

悪魔城ドラキュラ
ファミコン、MSXですでになじみのアーケード版。

以上の他にも、出展予定。

カプコン

1943マークII
タイトル通り、大ヒットシューティング1943の続編。

これの他には、メダルゲーム関係を数機種出展の予定。

テクモ

シルクワーム
ジープとヘリコプターを選べるアクション・シューティング。

これの他に、1機種出展予定。

アイレム

ビジランテ
スパルタンX以上の格闘アクションゲーム。

この他に、R－TYPE、Mr.HELIの大冒険も出展予定。

SNK

パドルマニア
異種スポーツ対抗、テニス・ゲーム。

この他にも出展予定。

データイースト

ドラゴン・ニンジャ
格闘アクションゲーム。

チェルノブ

ヘビーバレル

以上の他にも出展予定。

ジャレコ

P－47
横スクロールシューティング。第二次大戦の欧州戦線が舞台。

KICK OFF
サッカーゲーム。2P同時プレイ可。

燃えろプロ野球ホームラン競争

●読者が選んだ第1回ゲーメスト大賞授賞式を開催

すばらしいゲームをありがとう

開発者へ、感謝の心をこめて表彰

構成：GOD鈴木



受賞の皆さん勢ぞろい。

つたえました読者の評価

読者の皆さんに、まず「ありがとう」を言わせていただきます。

皆さんが選んで下さった第1回・87年度ゲーメスト大賞の授賞式を無事開催させることができました。

感謝の気持ちをこめて報告させていただきます。

1月29日、東京・神田YMCAにおいて開催。

転清が司会をつとめ、新声社加藤社長、編集長鈴木のあいさつにより授賞式は始まりました。

第1回ゲーメスト大賞は、すでに本誌2月号でも発表してありますが、ここで改めて発表させていただきます。

■部門賞
●ベストグラフィック賞
アフターバーナー（セガ）
●ベストVGM賞
ダライアス（タイトー）
●ベスト音声合成賞
源平討魔伝（ナムコ）
●ベストエンディング賞
ダライアス（タイトー）
●ベストキャラクター賞
アテナ（エス・エヌ・ケイ）
■特別賞
アウトラン（セガ）
（大型筐体タイプ）
R-TYPE（アイレム）
（テーブルタイプ）
■ゲーメスト大賞
ダライアス（タイトー）

朝日新聞が報道「面白いものは面白い」偏見と誤解返上へ——と

授賞式、石井ぜんじからの審査報告、次いで個性を大切にした教育を実践している、私塾「東進会」の八杉晴実先生の講演『今、子供たちの求めるもの』を交え、小宴へと移っていきました。

今回の授賞式には、タイトー、セガ、ナムコ、コナミ、アイレム、エス・エヌ・ケイなど各メーカーの開発担当者、宣伝・販売担当者などを始め、レコード、ビデオ関係の各社担当者、さらに東京都公立中学校PTA協議会の事務局長をしておられる渡辺文吉先生を迎え、実に多彩な顔ぶれとなりました。出席者約70人。

各社の開発関係者を含め、これだけの方々が1つの場所に、1つの目的で集まることはまれで（これまでにはなかったことだと思う）、これだけでも意義深い催しだったと思います。

それともうひとつ。この授賞式の模様が朝日新聞によって、「面白いものは面白い」——偏見と誤解返上へ——という、私たちプレイヤー（ユーザー）の立場に理解を示した形で報道されたことは大変意義のあったことだと思います。

「暗い所、不良のたまり場」という、相も変わらぬ偏見の目で見られがちなゲームセンターを正しく認識してほしいという私たちの願いに、一般紙が理解を示してくれたのですから、大きな成果であったと言っていいでしょう。


14版　1988年（昭和[illegible]年）1月30日　土曜日　朝日新聞

面白いものは面白い　ビデオゲームに大賞

偏見と誤解返上へ

専門月刊誌が授与

ゲームセンターは不良のたまり場、とみる「社会一般の偏見と誤解」に抗し、ビデオゲームを健全な趣味として認知させようと、二十九日、ビデオゲームの優秀作を表彰する「第一回ゲーメスト大賞」授賞式が、都内で行われた。主催はゲームセンターのゲームだけを扱った月刊誌「GAMEST」（ゲーメスト）。

ゲームセンターの数は、業界の推定だと全国で二万軒弱。都内には「二十台以上おいてある大規模店だけでも五百軒」といわれる。ゲームソフトを開発、販売しているのは十社あまり。年間に百本ほどの新作が市場に出る。

新作の紹介、ゲームの攻略法、各店のベストスコアなどを掲載した月刊誌「GAMEST」が創刊されたのは三年前。発行元は新声社（千代田区内神田一丁目）。

公称十五万部の読者は、ほとんどが中、高校生。編集長の鈴木克彦さん（[illegible]）もゲームセンターに出入りしていたところを誘われ、「新作の攻略法などを記事にしているうちに、いつの間にか雑誌を作る方になっていた」という大学生だ。

スタッフもゲーム好きの大学生という編集部では、読者の願いを反映し、「ゲームセンターのビデオゲームを日陰者から日の当たる存在へ」と、ゲーメスト大賞の創設に踏み切った。

初の大賞に輝いたゲームは、タイトー社の「ダライアス」。授賞の理由は、「モニターを三つ横につなげた巨大な映像の迫力にある。幻想的な海の生物をモチーフにした、巨大戦艦との戦いは圧巻」とのこと。このほかベストグラフィック賞、ベスト音声合成賞、ベストキャラクター賞などが部門賞として表彰され、プレーヤーの立場から「素晴らしいゲームの開発者に感謝のことば」がささげられた。

約七十人が出席した式典で、「わかる子をふやす会」世話人代表で私塾「東進会」を主宰する八杉晴実さんが「学校でも家庭でも管理されているいまの子供たちは、塾やゲームセンターでしかありのままの自分を出せる場がない。時代の偏見に耐えてがんばれ」と激励していた。

第一回ゲーメスト大賞授賞式　株式会社新声社　月刊ゲーメスト

「この一年間、プレーヤーを楽しませてくれた」と授賞されたゲームの開発者たち＝千代田区の東京YMCAで

都が残土処理対策　首都改造で急増見込む

朝日新聞が授賞式を報道。

受賞者から喜びのひと言

●ゲーメスト大賞●
皆さんに認められたことが大きな励ましに

上野崇男（タイトー中央研究所所長）

こんな名誉な賞をいただき光栄に思います。私も含め開発者一同喜んでおります。今回のダライアスだけでなく、今後の第2・第3・第4のゲーメスト大賞を全部タイトー製品で独占していくという意気込みで開発に取り組んでいきます。

ダライアスに限らず、作る方はもちろんいい作品と自信をもっておりますが、同時に自己満足におちいっているのではないかと、常に不安感を抱いているものなのです。こういう賞をいただくことによって、これが皆さんに認められたということで、大きな励ましとなっております。

●ベストVGM賞●
素直に「ありがとう」

OGR（タイトー・中央研究所）

素直に嬉しいです。とくに読者投票というのが涙を誘いますね。応援してくれた皆さんに、「どうもありがとう」。

ダライアスは——何か巨大なものの存在——というイメージコンセプトで全曲を作曲してみたのですが、もう少し時間があれば、もっと過激な表現ができたかもしれないと、今、思っています。また、ダライアスがきっかけでズンタタが誕生しました。タイトーのズンタタは、今後も音楽上の実験・オリジナリティ・哲学をめざし、より刺激的遊戯音楽を創造してゆこうと思います。もう一度皆さんに、「どうもありがとう」

●ベストエンディング賞●
生き返った巨大戦艦

AKR（タイトー・中央研究所）

「ダライアス」のエンディングは、当初予定では1種類しか無かったんです（Vゾーンを1人でクリアした時のもの）。巨大戦艦15体がボツになり、その余ったキャラクターで作ったのが、残りのデモンストレーションというワケ。

一部の台では、Yゾーンの絵が無いという不手際もありました。（エキストラバージョンでは直っている。）

最近、ゲームのエンディングもワンパターン化したものが多くなっていますが、現在変わったパターンのエンディングのゲームを考えているところです。ご期待下さい。

●特別賞●
●ベストグラフィック賞●
大型筐体・体感ゲームは断然セガといきたい…

長谷川義晃（セガ・宣伝部）



ゲーメスト大賞受賞のタイトーの皆さん。



励ましの挨拶をする渡辺先生。



記念講演をする八杉先生。

パーティ会場であいさつされた東京都公立中学校ＰＴＡ協議会の渡辺先生(元中学校長)の言葉で印象に残った言葉があります。
それは、ビデオゲームがこんなにすばらしいのに、学校や家庭で受け入れられないのはＰＲが足りないからだ。もっともっとＰＲすべきだ、という言葉でした。ほんとにその通り。ＰＲしましょ。



プレゼンテーターはテジタルの小尾さん、アルファの大野さん、ゲーメスト初代編集長の植村さん。(左から)

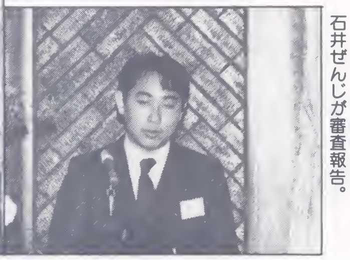


あいさつする加藤社長と鈴木編集長。



あいさつをするナムコの中潟さん、アイレムのＳＣＲＡＰさん、セガの長谷川さん、タイトーのＡＫＲさん。(左から)





石井ぜんじが審査報告。



カンパイの音頭をとるカワクスの佐々木所長さん。



エス・エヌ・ケイの中井さん。

アウトラン、アフターバーナーとセガの大型筐体がプレイヤーの皆さんとオペレーターの皆さんに認められたのは本当にうれしいことです。
これからも大型筐体、体感ゲームは断然セガ、という評価を定着させ、高めるようにがんばりますので、ご期待下さい。
また、ここではでませんでしたが、読者の選んだ一番好きなゲームメーカーで、セガが昨年の2位を大幅にうわまわって1位にあげられたことはなにものにも増して、うれしい大賞だと思っています。
これからもプレイヤーの皆様に支持されるメーカーとしてがんばってまいります。

●特別賞●
自信をもって面白いゲームを

岡田弘三（アイレム販売・開発部）

この度は第1回ゲーメスト大賞「特別賞」を頂き、誠にありがとうございます。企画、デザイン、プログラムの担当者も、良い商品を作れば必ずプレイヤーの方々に受け入れられるという事が実証され、非常に喜んでおります。
昨年は大型機種が多く発表され、ゲームセンター内でテーブル型ビデオゲームの占める面積も狭くなり、ゲームも本当に良いものしか生き残っていけないという、次の時代を予感させる年でした。
しかし、良いゲームを開発すれば、そのゲームが次の時代を築いていくという事を信じ、これからもこのような賞を頂ける商品を目指し、企画してゆきたいと思います。ありがとうございました。

●ベスト音声合成賞●
面白かったからという評価がうれしい

中潟憲雄（ナムコ・開発部）

この賞は心からうれしいですね。面白かったから、好きだったから、という理由でゲーメストの読者の方々に選んでいただけたのですから…。ゲームも音楽も良いとか悪いとかでなく、好きか嫌いかの問題で、そういう意味から源平の音声合成が喜ばれたことが無条件でうれしいですね。
それと、ナムコの音声合成の技術が評価されたことは大変誇りに思っています。
次回のゲーメスト大賞はナムコが各部門を総ナメしますからね。

●ベストキャラクター賞●
アテナも喜んでます

中井俊之（ＳＮＫ・広報部）

アテナに絶大なご声援をいただいてありがとうございます。私共のアテナにこんなにも人気があったとは知りませんでした。アテナも草場の蔭で喜んでいるでしょう。（爆笑）次回もこれにこりず、アテナに負けない魅力的な女性を送り出していきますので、よろしく。
それから、つけ加えて言いますと、エス・エヌ・ケイはアテナだけではありませんでパワフルなシューティングゲームも売り物ですので、こちらの方もお忘れなく。次回はこちらの部門でも賞をとらせていただきます。

HELIの大冒険

後半ステージ攻略

石井ぜんじ

☆3ゲージのエネルギーアップのパワーアップウインドウについて

前回ちょっと間違えたことを書いてしまったので訂正しておこう。

エネルギー3ゲージアップのパワーアップウインドウは、取れば取るほどエネルギーがストックされる。つまり満タンになっていても、取り続けることによって体力が増すのだから、エネルギー満タンの状態でも常に取り続けよう。ダメージをくらってもゲージが減らなくなるぞ。

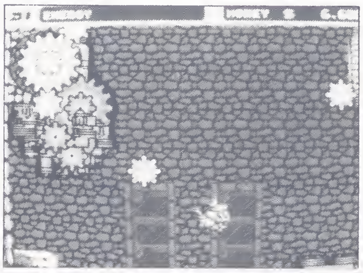
P・S…3面のボスの下は充分くぐれます。くぐりながら倒す方法もあります。前号の訂正でした。

4面まで来られたキミへ
後半はそんなに難しくないぞ。
必ずクリアできる。
自機の装備に注意しろ!!

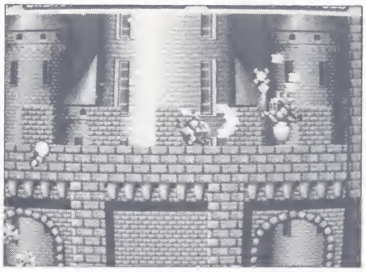
STAGE 4 前半

ここは初めは上に強制スクロールする歯車の面で、次に右へスクロール、その後に上への強制スクロールとなる。

初めのシーンでは上から落ちてくる歯車に注意しよう。この歯車は、いつも同じパターンで落ちてくるとは限らないからだ。あまり上の方へ行かないで常に注意していること。



落ちてくる歯車に気をつけろ。



最強装備だと衛兵は固いぞ。

途中に、左側にあるブロックを壊すと歯車が移動して水晶が出現する。早めに壊しすぎると水晶がまだできていないので注意。この水晶を取りに行くと、ヘリコプターが出てきて多少の危険があるので覚悟はしておこう。

上まで登り切ると今度は右へスクロールする面になる。ここに登場する敵は、編隊を組んでくるザコと、少々固くてヤリを放ってくる兵士だ。

ショット最強で来た場合はザコはほとんど問題ないから兵士の放つヤリに注意しよう。ショット最強だと、兵士は耐久力、ヤリのスピード共にパワーUPしているぞ。

ショット2段階の場合は、右上をずっとつっ走れば一番簡単に進むことができる。点は稼げないが安全だ。ゆっくり進んでいくなら、下に逃げないで、まん中の位置を保ってザコをかわそう。

途中で真下に画面がストーンと落ちる所があるが、びっくりしないように。ここではザコの撃った弾がスクロールに流されて、少し上に行くので注意しよう。

上に登っていくシーンではザコは出現しないが、兵士が何匹も出現する。ショット最強だとよほど慎重にしないと危ないぞ。兵士自体の数が増えるだけでなく、ショット最強にしたことでヤリの破壊力もUPしているのだ。ここはショット2段階のほうが楽だ。

背景に窓のようなものがあるが、ここにはパワーUPウインドウが隠されている。爆弾を落とすと窓が上に上がって、中からパワーUPが出現するぞ。エネルギーのある場所はちゃんと覚えておいて取

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「ダライアスゾーン選択クイズ」係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線

「ダライアスゾーン選択クイズ」解答

●問題は48ページにあります

⇩YES
⬇NO

Aゾーン

Bゾーン　Cゾーン

Dゾーン　Eゾーン　Fゾーン

Gゾーン　Hゾーン　Iゾーン　Jゾーン

Kゾーン　Lゾーン　Mゾーン　Nゾーン　Oゾーン

Pゾーン　Qゾーン　Rゾーン　Sゾーン　Tゾーン　Uゾーン

- Z1ゾーン　カルノフ
- V1ゾーン　エイリアンシンドローム
- Wゾーン　サイドアームズ
- Xゾーン　アルゴスの戦士
- Yゾーン　テラクレスタ
- Z2ゾーン　ガンスモーク
- V2ゾーン　ツインビー

※正しいと思うワクをぬりつぶして下さい。
（共通一次方式だぞ）

解答（ボス・キャラ名）

キリトリ線

◆GAMEST　4月号プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で77ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

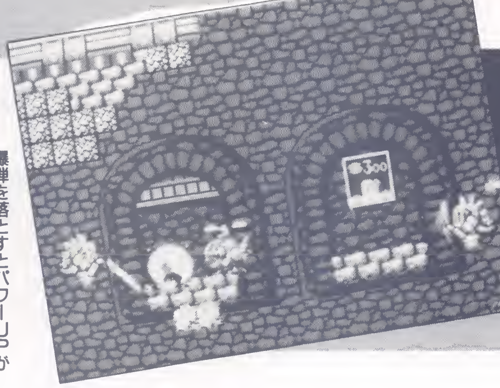
Ⓕ：あなたの１ゲームの平均的プレイ時間は？

ダライアス〔　　　　分〕
アフターバーナー〔　　　　分〕
R―タイプ〔　　　　分〕
レインボーアイランド〔　　　　分〕

Ⓖ：あなたがゲームセンターにいる１日あたりの平均時間

だいたい〔　　　　時間〕
その他〔　　　　〕

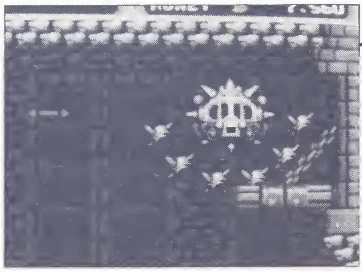
Mr.



爆弾を落とすとパワーUPが出現する。

ろう。最後にはバリアもあるが、これは最強ショットの時のみ使おう。ショット2段階の時は、バリアを取ると中ボスのレベルが上がってしまい、あまり意味がない。

中ボスはヤリと普通の弾を撃ってくる。回っている子供に弾を防がれないように、タイミングよく撃とう。うまく上下に切り返せば追いつめられることはない。状況を先読みした行動が必要だ。

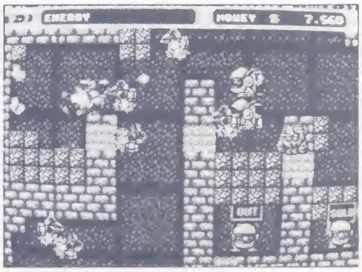


4面の中ボス。赤いヤリが強い。

STAGE 4 地下迷宮

左上にハッチがあるので、それを壊して上に登っていこう。その後、右に進んでいくことになる。

上に登るまでの間は短いがモグラが多く出てくる。ここはかなり難しいので、一気に登らず1匹ずつ倒しながら少しずつ上ろう。



4面の地下迷宮は前半がキツイぞ。

その後、右に進んでいくが、ここはそれほど難しくない。爆弾をうまく使って進もう。エネルギー満タンの時は300のエネルギー補充を取り、エネルギーゲージが減っている時は500のを取ろう。

STAGE 4 ボス

このボスは、砲丸のような大きな弾と普通の弾で攻撃してくる。砲丸は正面からぶつかると一発でやられてしまうので注意しよう。

ショット最強の場合は、普通の弾を多く出してくるので難しくなる。ここはショットの射程を生かして一番後ろ（画面の左側）で撃とう。こうすれば、戻ってくる鉄球に惑わされずにすむ。

ショット2段階の場合は、最強の場合よりもはるかに楽な方法がある。まず、スタートしたら自機のX座標を動かさず（つまり横に動かないで）そのまま上に行って、ボスといっしょに上下に動くようにするのだ。このように動きながらショットでダメージを与えれば、ボスが上下に一往復する間に倒せてしまうぞ。



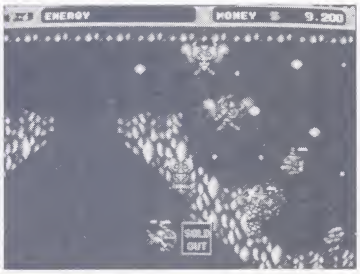
4面のボス。とにかく鉄球だけはよけよう。

STAGE 5 前半

ここは洞窟の中を右へ進んで行くシーンと、浮遊戦艦の出てくる下に進むシーン、レーザー砲台の出てくる右へ進むシーンの3つに分かれる。

初めは洞窟のシーンで、新しく登場するのはミサイルを落とす怪鳥だ。このミサイルは1面の中ボスの撃ってくるミサイルと同じで、下に落ちると3方向に弾が飛び散る。この敵に対する一番いい攻略法は、画面上に出た瞬間に倒してしまうことだ。そうすれば一発もミサイルを出させずにすむ。

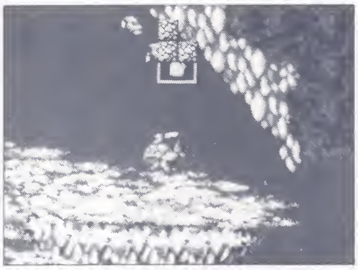
その場合、怪鳥は天井に貼りついているので、実際には画面の上方を走り抜けていくことになる。下にある砲台やザコの青ヘリ等には目もくれず、上をつっ走るのが一番確実な攻略法なのだ。



怪鳥をつけ上がらせるとツライぞ。

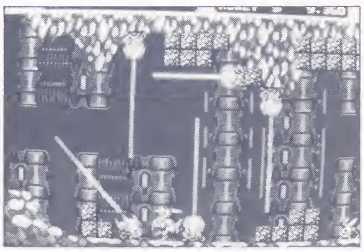
洞窟の下には、パワーUPが隠れているので取りに行ってもいいが、3～4面で死んだ場合には、ショットは2段階まで、ミサイルは1つも取らない方がいいので覚えておこう。無理にパワーUPすると、この面のボスが辛いぞ。

下に降りていくシーンでは浮遊戦艦が出現して誘導弾を撃ってくる。エネルギーを取ろうとして、すぐ左側に行くと危険だ。ある程度まで右側にいて、それから左側に切り返せばいい。



エネルギーを取ろうとすると後がコワイ。

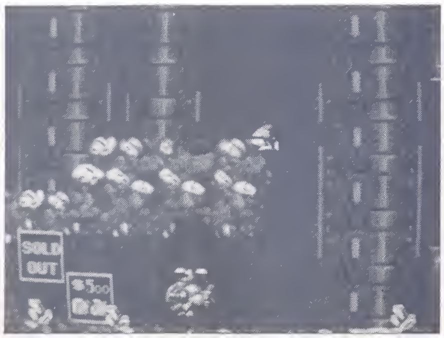
下に行きついたら、今度はレーザー砲台との対決だ。この砲台のレーザーは、ある一定の距離に近づくとレーザーを出してくる。このレーザーは自機の弾を通さない強力なものだが、射程があるので遠くから倒そう。ショット最強の場合は楽だが、ショット2段階の場合は、ある程度パターン化していかないといけない。



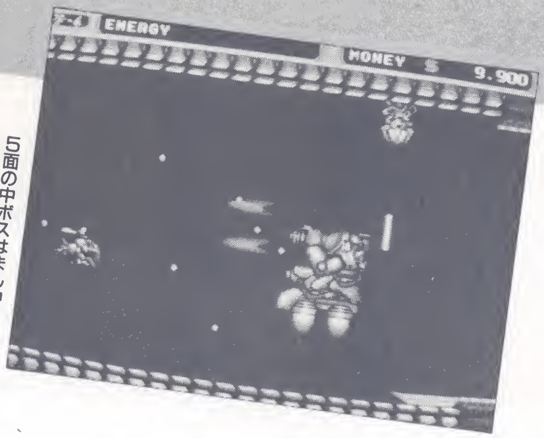
レーザー砲台は慎重に倒していこう。

少し進むと、爆弾を落とすと扉が開いてアイテムウィンドウが出現する場所がある。エネルギー満タンがあるので、エネルギーのない人は取っておこう。中ボスに行きつくまでにレーザー砲塔や障害物が最後まであるので、油断しないようにしよう。

中ボスはゾウの様な敵だ。通常の弾とレーザーのような弾の2種類で攻撃してくる。攻撃はかなり強いが、耐久力が弱いので大丈夫だろう。またショット2段階の時なら、画面のまん中の下で自機を止めていると弾に当たらない。このような安易な技も試してみよう。



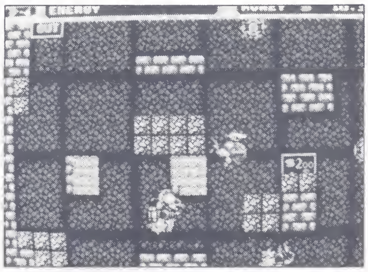
エネルギー満タンが隠れていたぞ。



5面の中ボスはまん中の下が安全地帯だ。

STAGE 5 地下迷宮

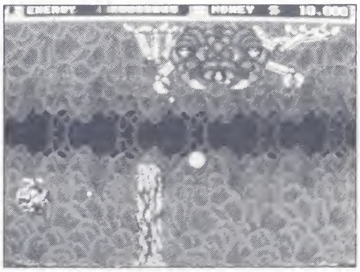
ここもさすがに最後の地下迷宮だけあって、かなり難しい。パターンを作っていこう。
この地下迷宮はずっと下に降りていくという構成になっている。それだけに、爆弾の落とし方がこれまで以上に重要になるぞ。
スタートして右下のハッチを壊したら、画面を少し下にスクロールさせよう。すると、上からモグラが1匹出てくる。この時、下へのスクロールのさせ方が甘いと、上から幻のモグラに画面外から弾を撃たれるので注意しよう。慎重になりすぎないで、ある程度したにスクロールさせてしまうこと。
その後は床をうまく使って爆弾でほとんどのメカモグラを倒そう。スクロールさせてモグラを出し、足場を探して戻るという繰り返しだ。
迷宮も終わりに近づくと、地形の関係上逃げ場が少なくなるので慎重に!!



まん中の台をうまく利用して爆弾を落とせ。

STAGE 5 ボス

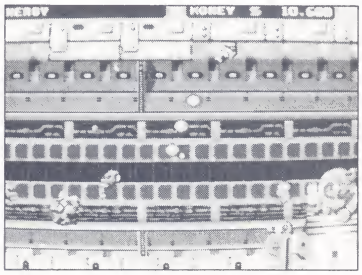
別名カニ道楽とも呼ばれているボスで、天井にはりついて、左右に動きながら弾を落としてくる。弾は、下の溶岩の海にぶつかって火柱を高く上げる。この火柱には要注意だ。
このボスの弱点は下にあるので、ミサイルで撃つのが有効だ。しかし、ホーミングミサイルになっていると連射がきかないので辛い。しかもショット最強の場合には、耐久力と下に落としてくる弾の頻度も増すので、非常に難しくなる。
このような場合でも一応パターンはある。できるだけボスにはりつき、弱点からあまり横に離れないようにして、ボスと一緒に左右に動くようにしよう。下に逃げるとハマるぞ。怖がると逆に死を招く。
ショット2段階&ミサイル1段階の場合なら、1往復以内で倒せるから楽だが、最強装備の場合は何往復もしなければいけない。
本来なら最強装備で来ても、5面の初めで忍ヘリ2台に取らせて、その後にショットを取り、装備を整えておくのがベストだ。



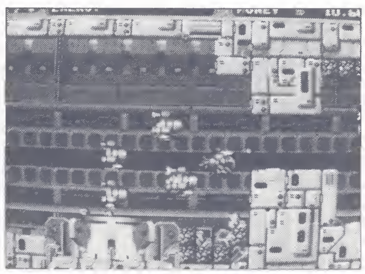
5面ボス、カニ道楽。ピッタリはりついて倒そう。

STAGE 6 シーン1

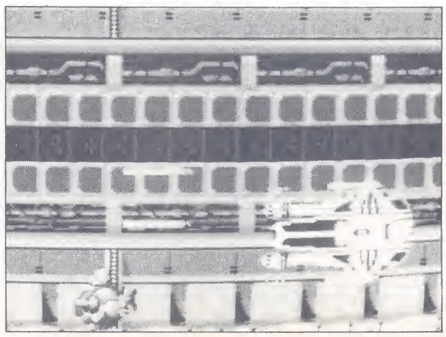
6面は最終面で、地下迷宮のシーンはない。通常のステージが長めに続き、最後に最終ボスMUDDYが出てくるのだ。そういうわけで、ここはスクロール方向が変わるごとにシーンを分けて説明しよう。
初めは横スクロールのシーンで、3連発の弾を撃ってくる砲台と、レーザーを撃つ戦艦が出現する。砲台はハッチの上にのっていて、砲台の下を通りすぎるとハッチが開いて、敵機がとび出してくるので要注意だ。砲台を倒した場合は敵機が2回、倒さない場合は敵機が3回出現する。この性質はしっかり覚えておこう。
さて、6面がスタートするとすぐ、この3連砲台が下にひとつ出てくる。遠くからこの砲台を撃とうとすると、チビヘリとの混合攻撃が異常に難しい。ここは弾を誘導して接近戦を挑もう。3日月よけと同じ原理で、弾の間をよけるのではなく、3つの弾が広がる前に3つの弾全体を1つの弾とみなしてよけるのだ。
具体的には、一気に砲台の上につっこんで1回上に弾を撃たせて、そのスキに下に行って、ショットで砲台を攻撃すればいい。
これを2回繰り返せば3連砲台は破壊できるが、一気に砲台に近づいて爆弾を落とす方法もある。砲台にぎりぎりまで近づくと、実はそこは死角で弾は当たらないのだ。
とにかく早めに行動しないと、チビヘリが近づいてきて難しくなるので注意。
初めの砲台を壊したら、砲台の所を通りすぎる時に、中から敵機が出てくるのを忘れずに。すぐ爆弾を落として敵機を倒そう。
次に、下に3連砲台があり、その直後に上に3連砲台のある場所にくる。ここは、下の砲台は同じように倒そう。
しかし、2つめの上についている砲台は同じようにやろうとすると、初めの砲台のハッチから敵が出てきてしまって難しい。それで、この上についている砲台は撃たないで通り過ぎてしまおう。(この時、1つめの砲台のハッチから敵機が出てくるが、これは無視して逃げる。)それで、その後は上から出てくる敵機をミサイルで始末しよう。
その後はレーザーを撃つ戦艦があるが、このレーザーは意外によけ辛いので注意しよう。特に、ここでショットをパワーUPして最強にしてしまうと、レーザーが非常に速くなるので、パワーUPしないほうがいい。
シーンの最後には3連砲台がついているが、ショット2段階なら、上下にかわしていれば楽勝だろう。間違ってショット最強で来たら攻撃がかなり厳しくなるので、このかわし方ができないので注意しよう。
砲台を2つ倒した後は、上下のハッチから同時に出てくる敵機が問題だ。ここの場合は無視して走り去ってしまおう。少し進むと、下への縦スクロールになって逃げ切ることができるからだ。



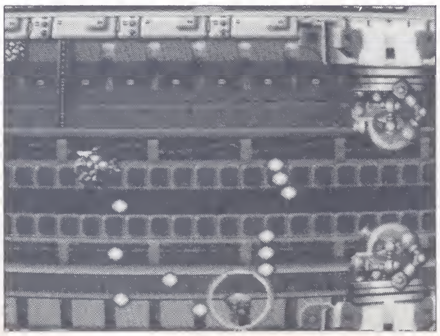
3連砲台は接近して倒そう。



ハッチから出てくる敵を忘れずに。



レーザーを撃つ小型戦艦。油断するな。



上下に弾を誘導するようにして倒そう。

STAGE 6 シーン2

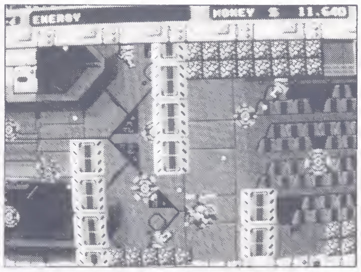
ここは下への縦スクロールの面。単なる砲台と誘導弾砲台、そしてツメのついている円盤のようなものを出してくる砲台がある。一番問題なのは円盤を出してくる砲台だ。
この円盤は自分をしつこく追いかけてくるので、かわそうと思わず、早めに倒すのがいい。水晶が出てきたら、すぐショットで壊してしまおう。



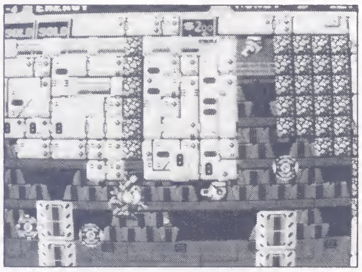
鉄のツメを撃つ砲台は必ず倒して進もう。

STAGE 6 シーン3

下に行きつくと、今度は右へのスクロールのシーンになる。ここはシャッターが出現するので注意しよう。
シャッターは攻撃を通さないので、通常の砲台やザコがかなり強くなる。慎重に行動しよう。うまくショットと爆弾を使えば、どの場所も1発もくらわずに抜けられるはずだ。
最後の方に、上にパワーアップウインドウの隠れている所がある。ここは下のナマズを取って、縦の長いすき間にミサイルを撃ちこむと、壁が壊れて巨大水晶が出現するぞ。



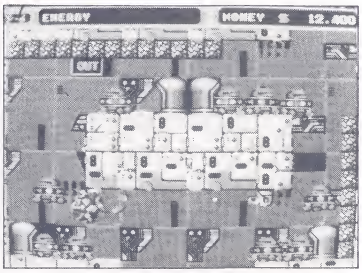
シャッター地帯は意外に手ごわい。



この細いすきまにミサイルを撃ちこむと…。

STAGE 6 シーン4

ここは上への縦スクロールのシーンだ。縦スクロールが始まる直前に、右下にエネルギーとバリアのパワーアップウインドウが見えるはずだ。
しかし、このパワーアップウインドウのうち、バリアを無理に取ろうとすると、いきなり縦スクロールが始まってつぶされるので注意しよう。エネルギーまでなら大丈夫だ。
このシーンの主な攻撃は、ジェネレーターからわいてくる歯車のような円盤だ。でも、この円盤は先手をうってショットで押しまくれば楽だ。特に問題ないだろう。かえって普通の砲台の弾のほうに注意しよう。



この円盤は見かけより簡単だ。

STAGE 6 シーン5

遂にMr.HELIの大冒険もラストシーンだ。6面のここまでのシーンは基地の内部だったが、ここは宇宙の砂漠のシーンだ。ここまで読者のみんなもぜひ来てもらいたい。
ここでは、地面の中から、砲台がいきなり出てきて、弾をばらまいてはひっこんでいく。これは3面の前半の攻撃と少し似ている。その他には、宿敵青ヘリとヘリタンクが主な敵だ。
ショット2段階なら砲台(弾を撃つ板みたいなヤツのことだよ)が出てきて、ひっこむまでにワンチャンスで倒せる。この場合は青ヘリに注意だ。
ショット最強にした場合はヘリタンクが固くなるので要注意。砲台もワンチャンスでは倒せないほど固くなるぞ。
少し進むと、砂漠にパワーアップウインドウが半分埋もれている。何のパワーアップかは値段で判断すること。ちなみに、一番右の300はエネルギーだ。
パワーアップウインドウを取る時に、自機が砂に沈むと砂に足をとられて？ 動きが鈍くなるので要注意。



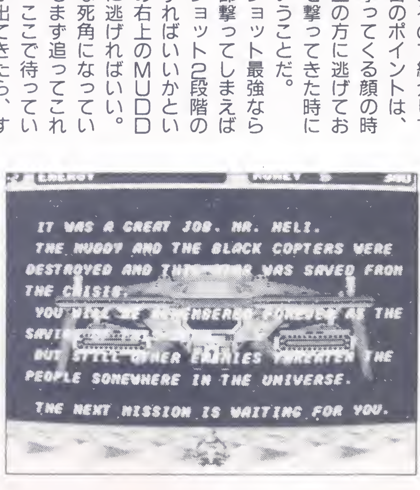
宇宙の砂漠だ。金ヘリがジャマ。

STAGE 6 最終ボス MUDDY

さあ、とうとうMr.HELIの大冒険の最後のボス、MUDDYの所まできた。このボスは2つの顔を持っていて、交互に顔を変えながら攻撃してくる。黄色い顔はレーザー、緑の顔は誘導弾だ。レーザーは、自機をY座標が近くなると確認して撃ってきて、誘導弾はおかまいなしに3回撃ってくる。
他にやっかいなのは、画面のいたる所についている目玉状の復活砲台だ。この弾が逃げ場をふさぐ。
まあ、最後のボスだけあって難しいわけだが、一応攻略パターンがあるので紹介しておこう。一番のポイントは、レーザーを撃ってくる顔の時は、画面の上の方に逃げておき、誘導弾を撃ってきた時に攻撃するということだ。
この時、ショット最強なら誘導弾を全部撃ってしまえばよい。ではショット2段階の場合はどうすればいいかというと、画面の右上に逃げればいい。ここは完全な死角になっていて、誘導弾もまず追ってこれないからだ。ここで待っていて、緑の顔が出てきたら、すかさず撃ちに行って、危なくなったら逃げ帰る。これの繰り返しだ。ショット2段階の場合は約1分くらい、このパターンで粘れば勝てるだろう。
ショット最強の場合、射程が長いから一見楽そうだが、この方がショット2段階より難しい。耐久力が上がるうえに、復活砲台の弾の撃ち方が時間がたつにつれ激しくなっていくからだ。この場合はひたすら粘って耐えてくれ。倒すまでの時間がきっと長く感じることだろう。
さあ、MUDDYを倒せば全面クリア。とりあえず目標は達成された。まだヤル気があるなら、最強装備ノーミスクリア、ノーダメージクリア、装備ナシクリア、残りゴールド、最高得点など挑戦することはいくつもあるぞ。常に上を目指してくれ。



MUDDYの死角はここだ。



新たな使命が君を待っているのだった…。

忍者ウォーリアーズ

苦無をマスターしろ！

PON太郎 ©タイトー

アメリカの忍者ブームに乗って
3画面一体ゲーム第二弾登場。
リアル感あふれるサウンドとグラフィックが
君を呼んでいる。

基本操作を身に付けろ

8方向レバーとボタンが2つというダライアスと全く同じコンパネを使用します。

レバーはまずおいて、ボタンは苦無と忍者ものには欠かせない手裏剣ボタンだが、苦無〔短剣〕を極めなければ先に進むことさえ困難なのだ。

この手裏剣ボタンを押しっぱなしにすると、両手に持つ2本の苦無を十文字に構え、防御の体勢になり、敵の弾丸や短剣等の攻撃をはじき返すことができる。しかし、火炎・爆発・レーザー等の攻撃に対しては無力なので要注意。

しかもこの状態だと、向いている方向を変えずに移動できるというメリットがある。さらに、このままレバーをなめ上に入れると、前後に宙返りをうつことが出来る。この宙返りしている間は敵の攻撃を一切受けつけないという大きな利点があるのだ。このテクニックは、基本中の基本なのでぜひマスターしよう。

次に手裏剣だが、貧弱であまり使えないが、場所によっては役に立つ。初期時に30発持っていて、敵忍者を殺す毎に5発補給される。

レバーは真上でジャンプしますが、階段のある所で真上に入れると階段を上り、逆に降りることも可能です。〔真下〕

基本テクニックをマスターしろ

★防御を使え

敵の弾をしゃがんで、よけてばかりいるとラウンド2以降は苦しくなる。防御の体勢だと、移動が容易なので有利にゲームを進められる。このゲームは前進する事が基本なので、何時も前進する事を心がけよう。

★宙返りを多用しよう

宙返り〔前転・バック転〕はジャンプ力がアップするだけでなく、敵の攻撃を受けないという事を最大限に利用しよう。

特に、ボスキャラのふところに飛び込んだり、背後に回る時には重要なテクとなる。

★敵の個性をつかもう

敵の動きにはいろいろな個性があり、それぞれ異なるウイークポイントを持っている。特に、たいがいのボスキャラは手裏剣では歯が立たない。つまり苦無で倒すしかないのだ。必ず弱点はある。いかにそれを見つけて攻略するかが、このゲームの大きなポイントだ。

★ダメージは受けても表皮ははがすな

もし敵の攻撃を受けて表皮がはがれ、メカが露出した場合、その個所に再びダメージを受けると通常の2倍のダメージを受ける。よって敵の弾丸や爆発には特に注意しよう。

また表皮がはがされるのは主に火器なので、それに対しても注意を怠らないようにしよう。

キャラクター別攻撃だ

★土蜘蛛

こいつは一番初めに出て来るボスキャラだ。とはいえ決して弱くはない。1匹ならまだましだが、2匹同時に出て来る所もある。

やつの攻撃は長い両手を大く広げて飛びかかって来るのだが、その時がチャンス。着地した瞬間をサクッと切ろう。

また、こいつにはダメージをあまり与えないが、手裏剣が使える。はね返されてしまう時もあるが、一時待避には有効だろう。

★くの一

こいつはやたら長い剣を振りまわして来る強敵だ。うかつに近寄ると、すぐに切りきざまれてしまう。複数で出て来るのも、いやなところだ。

女の子だからって容赦は無用。こいつが飛びかかって来る時は、必ず剣を上段にかまえているので、飛び上った瞬間に足元を狙えば楽勝で倒せる。

★シャドーマン

こいつは両手に持っている苦無で、攻撃してくる鬼の仮面をかぶった敵だ。人並に攻撃して来るが、宙返りで後ろに回り込み、サクッと切れば勝ったも同然。実にあっけなく死んでくれる。

★火炎忍者

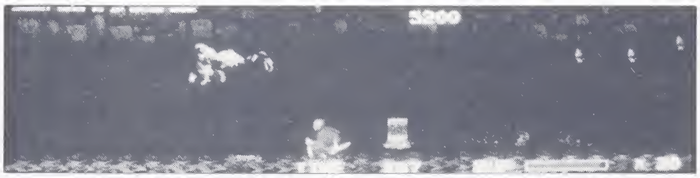
口から火を吐き出して来る実にありがちな敵だが、こいつの火炎はくらうとダメージが大きい。

対策はやつの火の吐き方を見ていればわかるが、上と下を交互に1回ずつ吐いて来るので、上に吐いている時にしゃがみ歩きで近ずいて攻撃しよう。ダメージを与えたら、バック転で逃げるのも忘れずに。

★アイアンアーム

こいつは最強のボスキャラ

飛び上がってる時がチャンスだ。



女をなめちゃいかんぜよ。



後ろにうまく回り込め！



防御の一例。

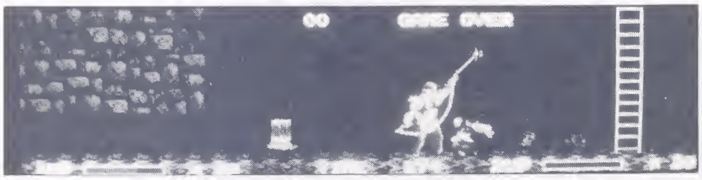


だ。体は、ばかでかく鎖でつながれた鉄球を振り回して来る強敵だ。
やつの武器は攻撃範囲が広く、いままでの敵よりもっと近寄りにくいのだ。しかも、くらうと痛い。
こんなやつが倒せるのだろうか？　と思うだろうが、まず鉄球のとどかない所に立ち防御の構えをとり、鉄球を投げて来たらそれを受けとめて、戻っていく鉄球を追いかけて、前転をしてやつのふところに入り込む。〔しゃがんで〕1発くらわせたら、すぐにバック転で鉄球のとどかない所へ逃げる。以上のことを素速く行えば必ず倒せるゾ。
気を付けるのはジャンプミス。ふところに入り込んだのは良かったが、真上ジャンプをしてしまった。ということは絶対にさけよう。

周りのザコを片づけろ。



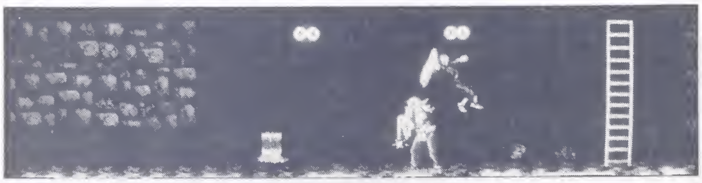
おっと！



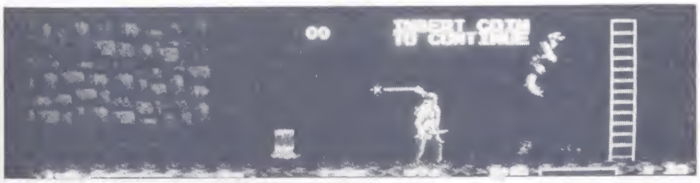
よっ！



タイミングよく前転してみよう。



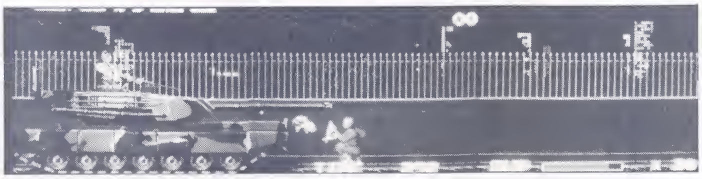
へへーんだ！



苦無がすべてだ！

とにかく苦無を極めてしまえば、このゲームの半分を極めたのと等しい。
このゲームにはパワーUPアイテムとか、エネルギー補給アイテムというものは一切ないので、長いラウンド〔約40画面〕を最少限のダメージでクリアすることを心がけよう。したがって防御というものがいかに大事か、ということが分かって来るはずだ。
さあ、がんばって革命を起こして欲しい。

これも防御。ジャンプでよけても良し。





うーん。画面に入り切らないよ。



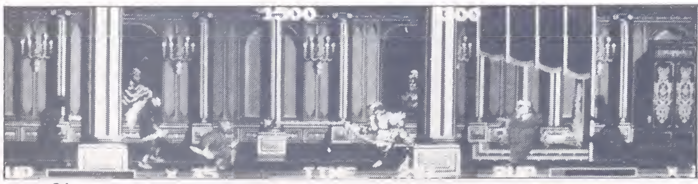
コマンダーが逃げて行く。手裏剣で殺せ。



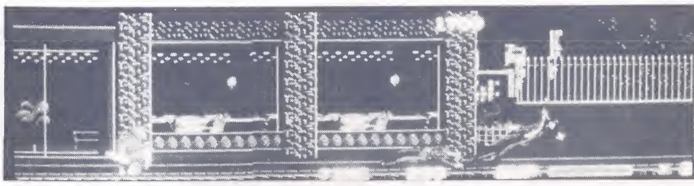
飛んで来る忍犬には要注意！



今回は2Pが"NINJA"です。



最後の戦闘。ザコが前後から湧いて出る。

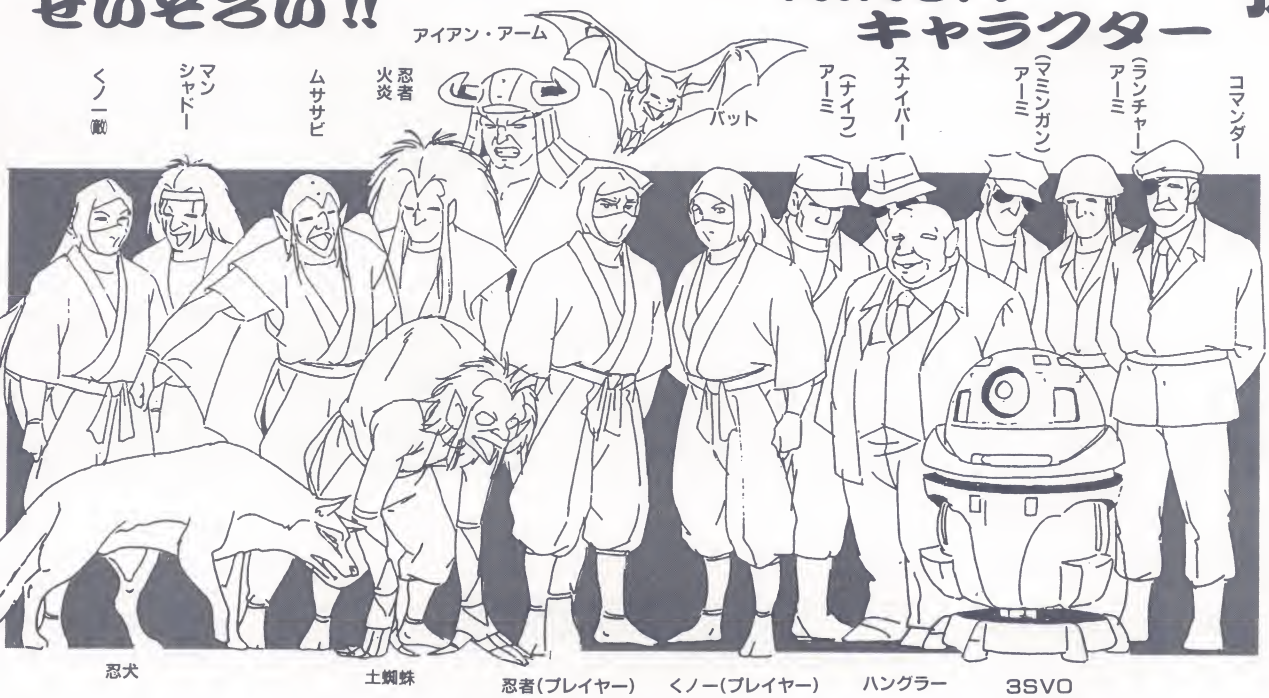


スナイパーは手裏剣で倒そう。

NINJA WARRIORS
倒せ!! 行手をさえぎる敵軍団

設定資料一挙公開　タイトー中央研究所提供

せいぞろい!!　NINJAキャラクター



オープニングストーリー NINJA WARRIORS

1993年、地球には隆盛を誇る大国があった。しかしこの大国は、現在建国以来の危機に瀕していた。

そいつが現れたのはいったい何時だっただろうか。いつのまにこの国の大統領の椅子に座ったのだろうか。何故かそれをはっきりと覚えているものは居ない。しかしやつは今この時にも、その椅子にどっかりと腰を下ろしているのだ。

やつの名は「ハングラー」。〝魔王ハングラー〟と呼ばれるという。ハングラーは、その邪悪な魔力によってこの国の大統領の地位に付き、恐ろしい独裁政権を完成させたのだ。

国民は洗脳され抗う術を失い、近代兵器と特殊忍者部隊によって強化された軍隊は、独裁政権の支配をますます強固なものとしていた。

しかし全ての国民が独裁政権に屈したわけではなかった。彼らは謎の男「マルク」をリーダーとして革命軍を結成し、抵抗を続けていた。

マルクは自分の〝革命軍総司令官〟のデスクにつくと、モニターを見て現在の戦況を分析し、不満気に眉を顰めた。

革命軍は政府軍の猛攻に押され、あちこちで敗走している。圧倒的な戦力の差は、誰の目にも明らかだった。

ふいにデスクのインターホンから声がした。

「マルク司令官、例の物が完成致しました。司令官殿の御希望どおりの出来です。性能テストの結果も良好、いつでも出動させられます。」

マルクは、にやり、と口の端で笑うと言った。

「よし、すぐに出動させろ。プログラムは大統領ハングラー暗殺だ。」

「了解。すぐに出動させます。プログラムは大統領ハングラー暗殺。」

革命軍の起死回生を賭けた命令を下し終えたマルクは、手元のあるボタンを一瞥すると、独り言を言った。

「殺人マシーン『NINJA』、そして『KUNOICHI』、はたして望みどおりの働きをして、私にこの〝最後のボタン〟を押させてくれるか……。」

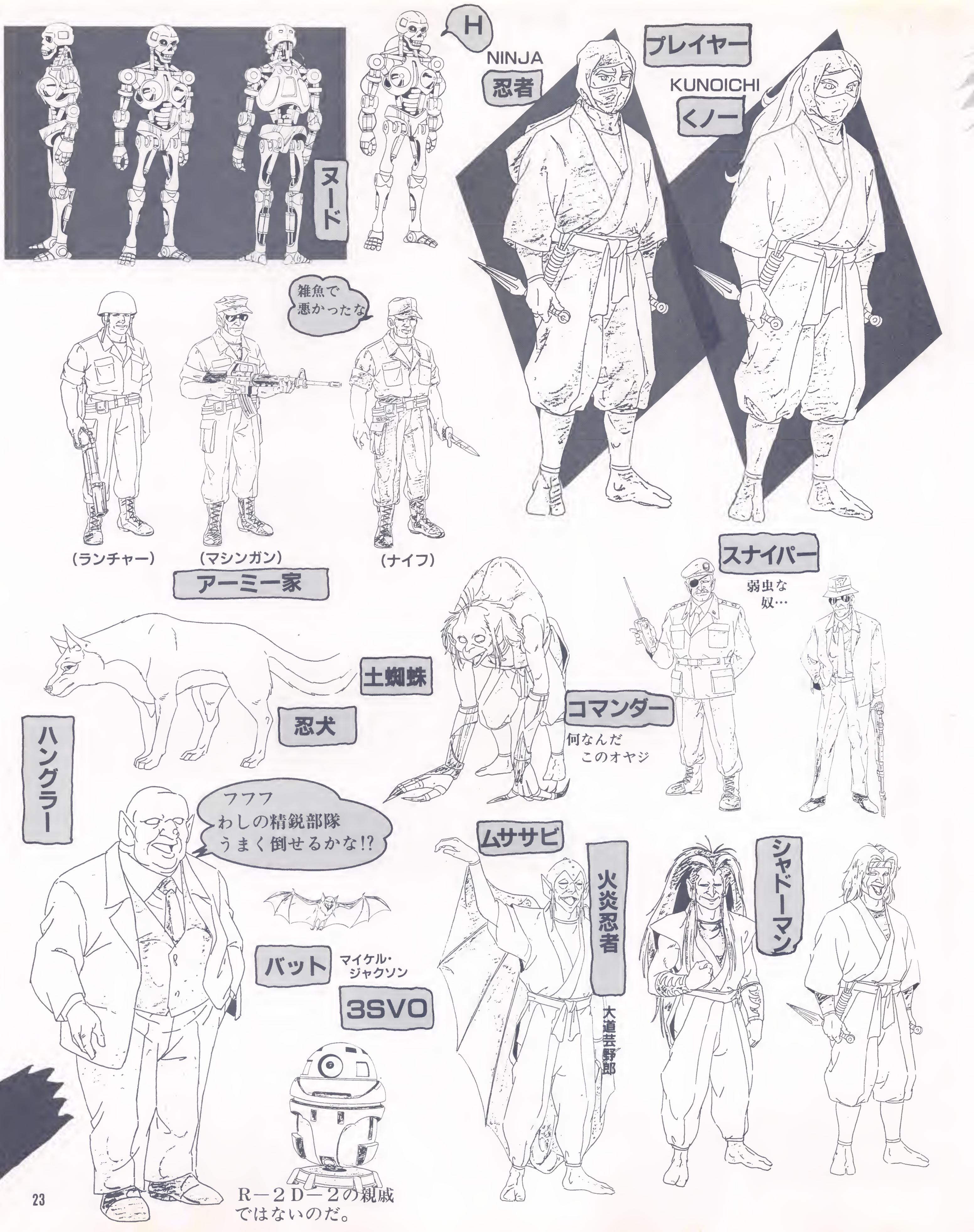
こうして『NINJA』と『KUNOICHI』は、この世に送り出されたのである。

はたして二人のサイボーグ忍者の戦いはどのような結末を迎えるのであろうか。そして〝最後のボタン〟とは一体何なのか。

主人公は君だ。全ては君の腕にかかっている。君の使命は大統領ハングラー暗殺だ。

さあ、出動の指令は下された。

(APAPA)



H
プレイヤー
NINJA
忍者
KUNOICHI
くノ一
ヌード
雑魚で
悪かったな
(ランチャー)
(マシンガン)
(ナイフ)
アーミー家
スナイパー
弱虫な
奴…
土蜘蛛
忍犬
コマンダー
何なんだ
このオヤジ
ハングラー
フフフ
わしの精鋭部隊
うまく倒せるかな!?
ムササビ
火炎忍者
大道芸野郎
シャドーマン
バット
マイケル・
ジャクソン
3SVO
R－2D－2の親戚
ではないのだ。



A-JAX

3月10日 ON SALE.!!

コナミ・ゲームミュージックVOL.4

来たる3月10日、コナミ・ゲームミュージックVOL4、「A－JAX」がGMOレコードより発売されることになった。VGMがどんどん進化される中で、このレコードはVGM業界に多大なる衝撃を与えるであろう、良い出来上がりだ。コナミのVGMに対するこれからの方向性が、このレコードを聴く事で読み取れるのではないか。

さて、このレコードではメインに「A－JAX」が置かれ、「ライフ・フォース」「魔獣の王国」「魂斗羅」と、どれもコナミが堂々と胸を張って世に送り出せるVGMのオンパレードだ。アレンジバージョンではMSXユーザーにはお馴染みの「グラディウス2」メドレー、「F1スピリット」のエンディングが収録されている。また、CDには「バトランティス」も収録されており、CDを買う人にとっては収録曲合計60分余りの超大作となっている。

成長したコナミのVGM

GMOレコードからコナミのレコードが発売されるのは1年振りであるが、その間にコナミはVGMに対して多大なる勢力をつける事に成功したようだ。まずメインである「A－JAX」を聴いて感じる事は、音色が非常に派手になったという事だ。ゲーセンでプレイしていても、音声出力端子のある筐体でヘッドホンをつけてプレイしない限りこまかい所まで聴きとれないが、これがレコードで聴くとオーケストラヒットの連続、エレキギターの巧妙な使いまわし、重厚でリアルなドラムの音色、改めてこの「A－JAX」に聴き惚れる事間違いなしだ。

続いて「ライフ・フォース」は沙羅曼蛇と変更になった3曲が収録されているが、沙羅曼蛇にみられた左右超分離ステレオは極力避けられているようである。肺のステージBGMでは、コナミの好きだった8分の12拍子VGMが聴けて、コナミ通は感動の渦に巻かれることになるだろう。

「魔獣の王国」ではこれまたオーケストラヒットバリバリだ。映画のオリジナル・サウンドトラックとでも言いたくなってしまうが、VGMとしてのインパクトは少々物足りないかもしれない。

「魂斗羅」のVGMは、種類で言えば沙羅曼蛇系に属するが「A－JAX」程音色にこだわりは見せていないものの、VGMとして充分楽しめる仕上がりで、特に文句はないだろう。

矩形波倶楽部期待のアレンジ

最近ではかなりVGMに活性化が見られ、昨年末に行われたVGMライブのラッシュ。コナミ矩形波倶楽部もライブを、ファミコンソフトのイベントのおまけとして行われたが、これからはライブがメインのイベントになる事を期待してがんばってほしい。今回の矩形波倶楽部アレンジ「グラディウス2」はノリノリポップス、「F1スピリット」エンディングはピアノをメインにした静かな美しい香りの構成。聴き応えはバッチリ。

さて、これだけコナミの力の入った作品、コナミ・ゲームミュージックVOL4「A－JAX」を買わずしていられるか！LP、カセットは2200円、CD2800円で3月10日堂々発売！

（ターチ）

ダブルドラゴンVGMテープ発売

人気アーケード、ゲームの「ダブルドラゴン」のVGMテープが、2月21日アポロン音楽工業（株）から発売された。タイトルは「オリジナルサウンド・オブ・双截龍（ダブルドラゴン）」KHY1026（カセットテープのみ）1000円。

速攻 各面攻略!!



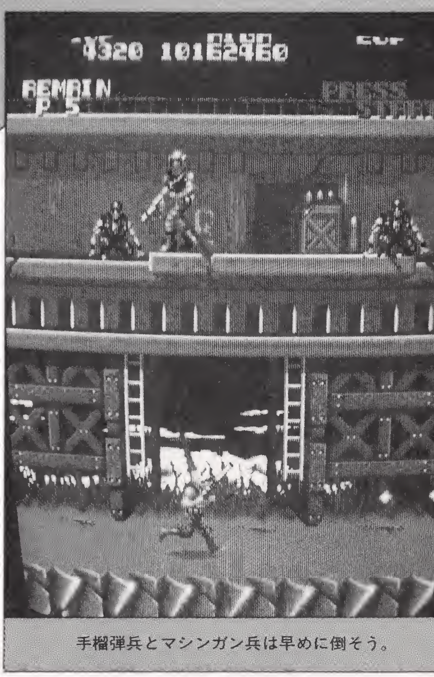
ヘリから降りて出撃～!!

©コナミ

SUPER 魂斗羅

スピーディなアクション、
息つく間もない壮烈な戦闘シーン…
戦い抜いた者のみが勝利の喜びを知る。
それは君だ。

御旅屋喜久



手榴弾兵とマシンガン兵は早めに倒そう。

いっきょ 全5ステージの攻略だ

スーパー魂斗羅は全5ステージを簡単な攻略とともに紹介していこう。

1ステージ

開始直後に後方からマシンガン、スプレッドの順にカプセルが飛んできます。おすすめはマシンガン。何といっても後で2段階めにパワーアップすることを考えたら、こいつが一番だね。

くぼみのところでは、右上にいるマシンガン兵を早めに倒さないと泣きを見るゾ。後半の面でもいえることだけど、マシンガン兵はザコと思って油断してはいけないよ。

坂の上の土のう兵は、坂の下からジャンプしながら攻撃するのが一番。

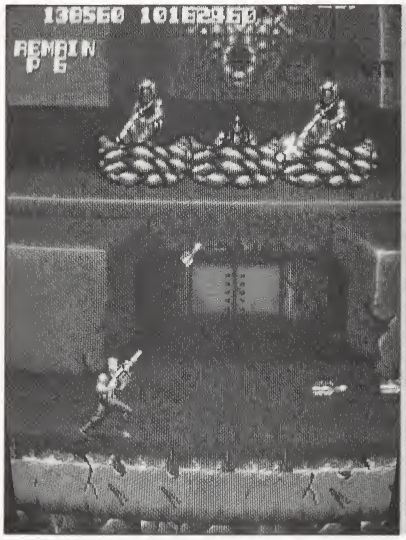
大技としては、土のう兵をジャンプで飛び越しながらレバーを下に入れて攻撃し、一撃で倒すという手もある。この時は土のう兵の頭を狙うこと。うまくやれば一撃だよ。

雷鳴が鳴り響いて、しばらく後、中間基地のトーチカ出現!! ここでもマシンガン兵を早めに倒すこと。中央の点滅している部分を破壊すると、兵士は出てこなくなるぞ。

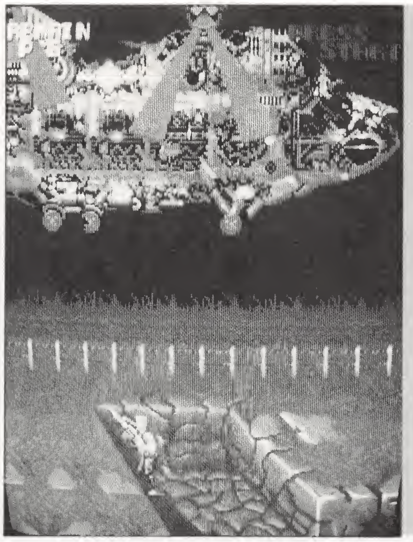
ガケ砲台を3つ破壊したら、戦車出現!! 最初にジャンプしながら攻撃し、出現と同時に上の機銃を破壊するのがベスト。

くぼみに落ちてマシンガンをとったら、いよいよ大型ヘリとの対決だ。砲台を早くこわさないと、降下兵との混合攻撃でパニックになるぞ。2段階めのマシンガンだとかなり楽になるよ。

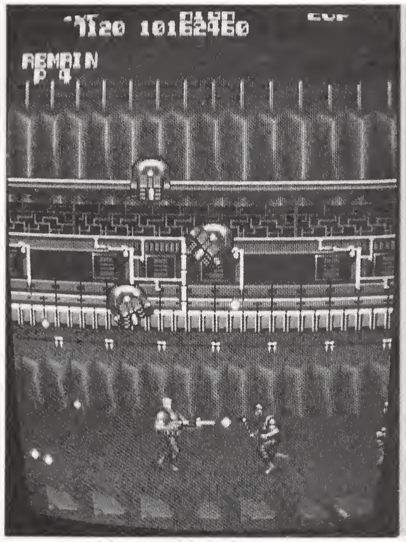
ラストの砦は前作の4面の攻撃と似ている!? 手榴弾兵とマシンガン兵を倒せば、後はセンサーを破壊するだけ。



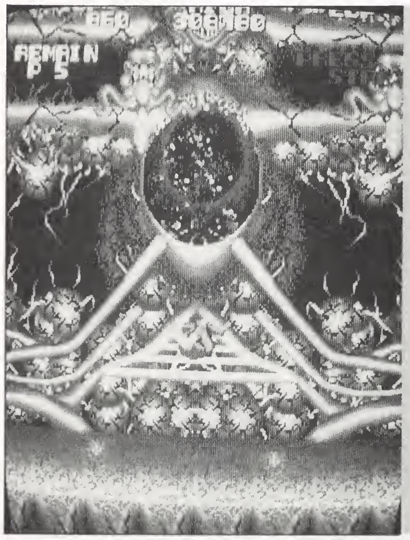
1面ラスト。マシンガン2段階で楽勝。



中央上部の青い所を破壊すればヘリは撃墜できるゾ。

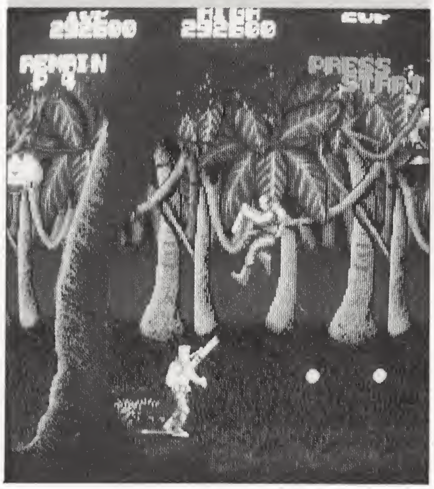


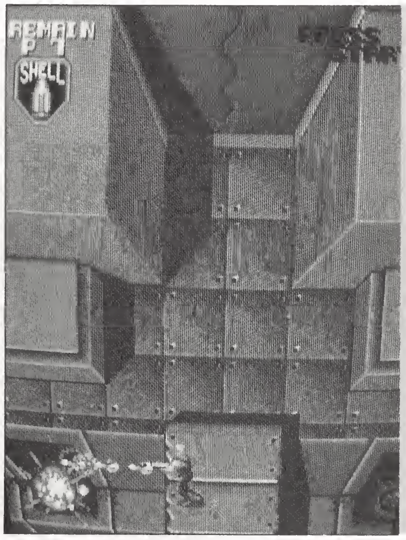
1つずつ画面に出さないと大変!!



3面ラストはレバーを上に入れてジャンプしながら攻撃しよう。

3面では飛び降りてくる兵士にも注意!!





2面の砲台は中央突破してから破壊しよう。

2 ステージ

敵基地内部を進む、といった感じのステージ。前の面で2段階パワーアップしていれば、かなり楽になる面。

最初の2台の戦車は1台ずつ画面に出して倒そう。シェルをとるのを忘れずに!! ここは、アイテムをとった時の約2秒の無敵時間を利用すると便利。レーザーはとらない方が……。

砲台は砲頭の向きを誘導してから速攻破壊!! 弾に追いつめられそうでも、下の壁まで逃げれば弾はとどかないよ。

後方からの追手に注意しつつ橋を渡ると、左右に大型砲台が「でーん!!」とかまえているぞ。2段階パワーアップ時以外は、無視して中央突破する方が楽。ここでシェルを利用するのはもったいない!?

ボスはシェルを持っているなら、中央上部に少し撃ちこんで、シェルを1発!! 2秒でカタがつくぞ。シェルがない場合は、おいつめられないようにうまく誘導し、攻撃しよう。ボスの伸縮するアームの部分には当たり判定がないので、うまくすり抜けることもできるよ。

3 ステージ

ジャングルの中を進む面。この面のポイントは、前半の木の上のマシンガン兵と地上の土のう兵の混合攻撃、そしてエリアエンドのボス。「これさえなければノーミスも可能なんだけど…」の声が思わず聞こえそう。

混合攻撃の方は、上方のマシンガン兵を無視するパターンと、確実に倒していくパターンの2通りがあるぞ。

マシンガン兵を無視する場合は、うまいタイミングでジャンプして、地上の土のう兵の弾を上方に誘導し、速攻で土のう兵を倒して一気に抜ける…というのがBESTかな？

マシンガン兵を倒しながら進む時は、出現と同時に倒さないとつらい!! 慣れるとこちらの方が楽かもね。とにかく敵の出現パターンを覚えること。

湖やエイリアンの幼虫、エイリアンの卵は、特に難しい所はないよ。エイリアンの卵が吐く弾は一度かわしたつもりでも、再び飛んでくるので注意。

そして最大の難関(?)のボス。中央の腹の部分から、エイリアンの幼虫を出し、両側の顔からはよだれをたらしてくる(きったなーい!!)。

こいつの攻略ポイントは、腹を破壊するタイミングにあるんだ。腹は撃ち込んだ弾の量に比例して幼虫を出す(多く撃ち込めばそれだけ多く幼虫を出す)ので、速攻で破壊すると、幼虫と口からの弾との混合攻撃で、ミスする可能性大。

ここはひとまず腹の真下ま

で進んでから、少しずつ攻撃し（腹の真下だと幼虫の多くは画面外へと出ていってしまうよ）腹にとどめをさす時は、できるだけ幼虫を残さないようにしよう。

腹を破壊すると口から3方向に弾を出してくるので、中央の弾は破壊し、左右の弾はジャンプするか、しゃがんでかわそう。よだれをたらす顔は相手にしない方が無難だね。

4 ステージ

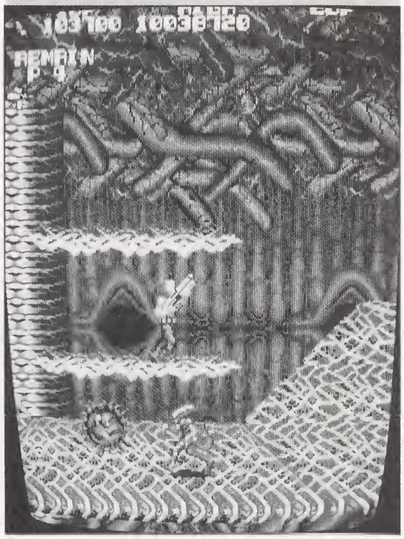
エイリアン面!! ここからは簡単な攻略にとどめておくよ。（自分の力で先の面を見れた時、その喜びは大きいんだからね。）

坂道を走り狂うエイリアンよりは、とびまわるエイリアンや胎児が入った球状の方を先にやっつけないとつらいぞ。ジャンプをうまく使おう。

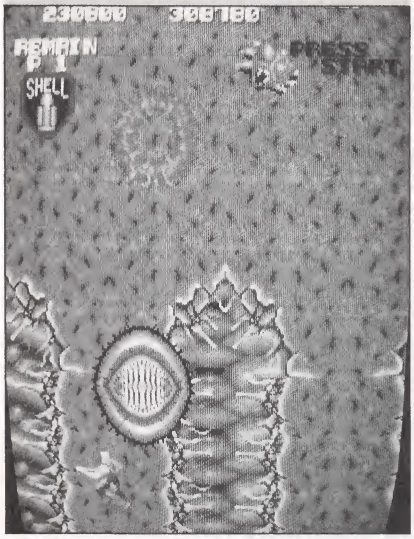
中ボスのUFO（?）は、上段から攻撃し、赤い細胞が吐かれたら即破壊、その間に本体を攻撃!! というのが楽。ガイコツは上段を走らないので、下で攻撃するよりはこっちの方がよいでしょう。

ボスのマザーエイリアンは速攻命!! 真下で出現と同時に連射すれば、弾を出す前にクリアすることもできるよ。

赤い弾を出されたらうまくかわし、伏せていれば足元でもやられないことを利用して、後ろをとり、連射することも可能。この間も赤い弾は飛んでくるので、注意注意…。



走り狂うエイリアン、そしてやっかいなエイリアンの卵。動脈と静脈のような背景が不気味な4面。



5面の地上に現われる大口。喰われないように注意!!

5 ステージ

いよいよラストステージ。最終面にふさわしく、ハデハデのひと言。

地上の大口は真下に出てくる場合があるので、STOPしてはダメ。

周りを回る大顔は、ザコの敵の弾に注意して、常に動きながら倒すように。

穴から出る敵をかわし、いよいよボスと対決!! 速い弾をかわしながら、顔面に弾を撃ちこもう。

さぁ、これでクリア!! ……というほど甘くない。真のボスはもっと強大だったりする!!

攻略のポイントとしては、口からザコを出すタイミングを見切ること（口を何回めに開けた時にザコが出るかな?）、じっくりねばること、左右のヘビをいかに倒すかということ、この3点。難しそうに見えるけど、簡単な方法があったりするよ。

これで1周めは終わり。美しいエンディングは今、君の目の前に!!

ドラマチックな闘いに君は勝ち残ることができるか!?

SUPER 魂斗羅

エイリアンの逆襲

イラスト：転 清





ここが違うぞSUPER魂斗羅

コナミ開発からのスーパーなコメントだ

「スーパー魂斗羅」と「魂斗羅」の違い

今回、ストーリー性のあるゲーム展開と多彩な演出により、感情移入しやすいシネマ感覚溢れるゲームを念頭に開発しました。

例えば、昨今のビデオゲームのコイン投入前のデモは、タイトル→プレイデモ→ランキングの繰り返しで、ゲーム方法の説明に止まっているものが殆んどでした。しかし、本来アーケードゲームでは、いかにそのゲームに着目してもらえるかがポイントであることを再認識し、映画の予告編のように見せ場のシーンを幾つか抜き出したデモ構成をしました。

ストーリー的には、前作の戦いから一年後のところから始まって、言わば「魂斗羅2」ですが、単なる続編でなく、前作をはるかに凌ぐものとして、「SUPER」として皆さんに楽しんでもらいたいですね。

○更にリアルに、奥行きを。スケール感も向上!

○舞台設定（ステージ構成）に合わせた視点変化（横視点、上視点）

○段階式になって更に種類の増えたパワーアップ!

○そして前回と大きく違うのがこれ、プレイヤーのジャンプ調節が可能!!

ジャンプ中コントロールレバーを↑↖↗方向に入れると滞空時間が延びる。つまりハイジャンプ可。↓↙↘では短かいショートジャンプも可能だ。

他にも様々あるけど、君はもう気が付いたかな。

Q：ところで、映画「エイリアン」「エイリアン2」に、似ているという声もありますが、やはり意識されたのでしょうか。

A：前作「魂斗羅」の制作中、スタッフ全員で、「エイリアン2」を観に行き、そのスリリングな展開、リアルで機能的なモンスターのデザインなどに圧倒されて帰って来ました。

リアリティあふれるモンスターを、敵軍団を率いるものの正体として最終ステージに与えることは、これまでのステージとはがらっと雰囲気が変わってストーリー展開に変化が加わって面白いものになったと思います。

今回「スーパー魂斗羅」ではそれを受け継ぎつつ、よりパワーアップした内容で、ゲーム性でも、その展開でも面白い作品に仕上げたつもりです。

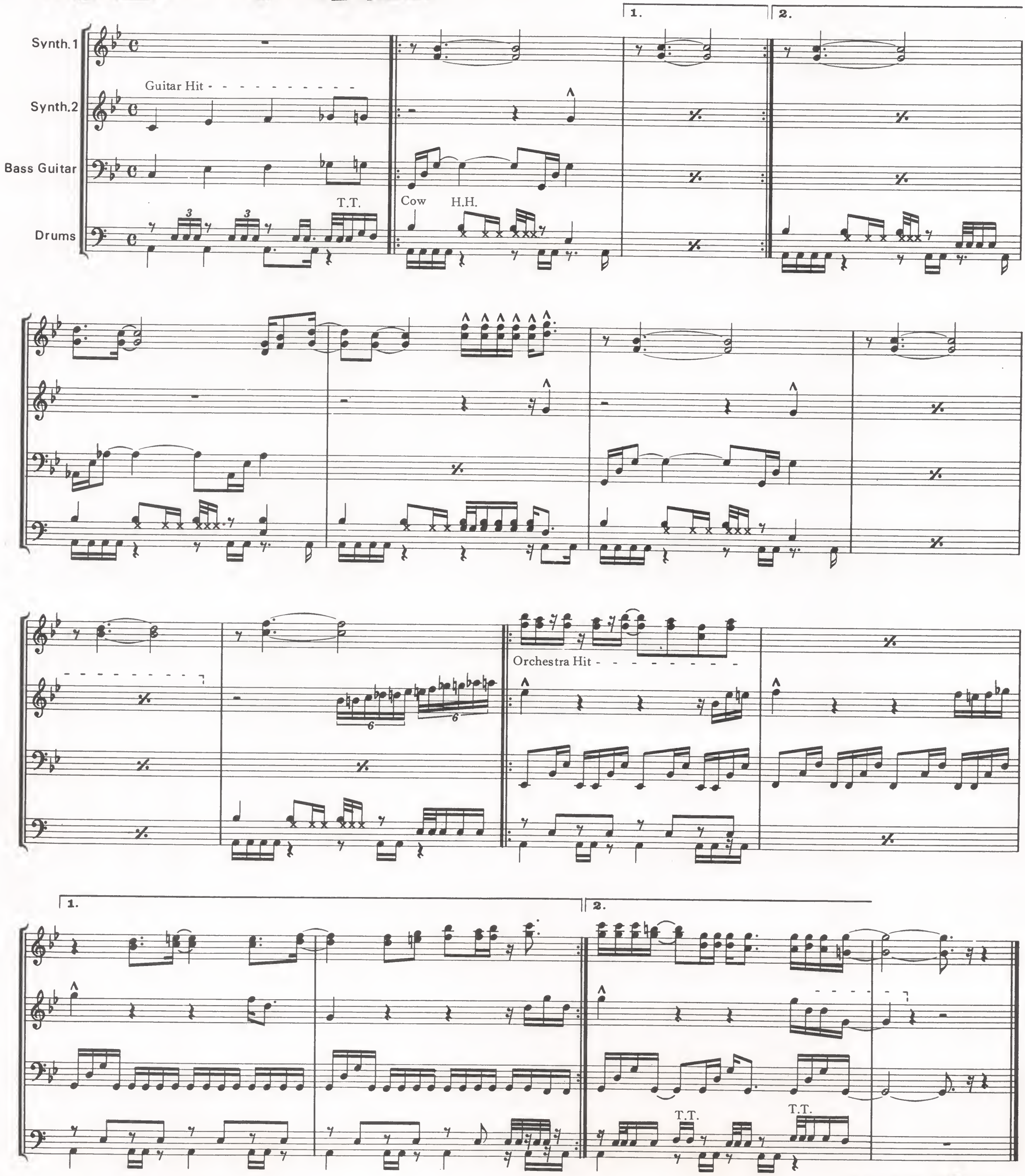
スーパーパワーシューティングアクション「スーパー魂斗羅」こうして生まれたのですね。これからのコナミの作品には期待できそうです。次回作も素晴らしい作品をつくってくれることでしょう。

（転 清）

Super 魂斗羅

WHAT IS THIS PLACE?

（スタート・デモ）



←P.40から見てね


津軽三味線
Sym. T.T.
Cym.
Cym.
T.T.
Cym.
Cym.
Cym.
H.H.
Cym.
Cym.
Cym.
D.S.


8va
Cym.
Cym.
Di Da Da Di Da
Di Da Da Di Da
(8va)
to 𝄌
Slap.
Cym.
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Cym.
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Da Di Da
Orchestra Hit
Slap.


8va
8va
Syn.T.T.
(S.Dr.)
(8va)
Syn.Tom
8va
T.T.
Slap.&sdr.
(8va)
T.T.
Cym.


8va
Da ddy
Da Da Da
Da Di Du Da
Da Di
Du Da
Syn.T.T.
Slap
1st time only
H.H.
Synth.Solo

THE NINJAWARRIORS

DADDY MULK

—Main Theme—




8va
16va
8va
8va
D.C.

Boss Scene 6　アイアンハンマー



Boss Scene 7　最終ボスのテーマ





Boss Scene5 キーンベイオネット



Boss Scene2 エレクトリックファン



Boss Scene3 デュアルシェアーズ



Boss Scene4 ファッティグラトン



ターチの
ビデオ ゲーム ミュージック
We Love VGM! 19

今回のWe Love VGMは、楽譜の大特集・豪華3本立てです。ラインアップは、第一回ゲーメスト大賞VGM賞受賞の「ダライアス」とダライアス筐体第2作の「ニンジャウォーリアーズ」そしてコナミの「スーパーコントラ」です。

DARIUS

この「ダライアス」の楽譜は、ボスシーンのテーマ曲です。
これらの曲は、GMOレーベルの「ダライアスータイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2」(アルファレコード)に収録されています。

Boss Scene 1　キングフォスル

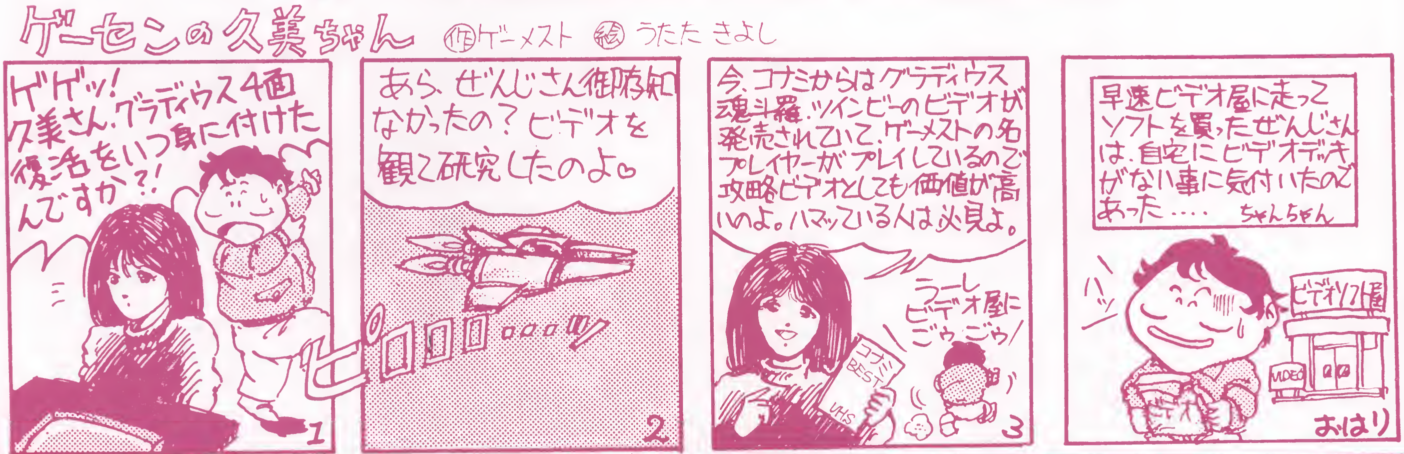


●ゲーメストプレイヤー製作協力●

コナミ・ゲームビデオ第一作発売！

ゲーメスト読者サービス付き記念セール

コナミの超人気・名作「グラディウス」「魂斗羅」「TwinBee」がビデオになった。



グラディウス

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…あああるじいぶう

魂斗羅

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…JOE山田&おたやん

Twin Bee

カラー／Hi-Fi／20分
VHS-KV003 β-KB003
¥3,500
● プレイヤー…山河悠理&あああるじいぶう

コナミBEST Vol.1

グラディウス・ツインビー・コントラ3作品全ステージを1本にまとめて収録。¥10,000
カラー／Hi-Fi／60分／VHS-KV005
β-KB005

コナミBEST Vol. 1 お買い上げの方に
特製テレカ「沙羅曼蛇」を先着500名様にプレゼント！残部少々です。



特製テレカ「沙羅曼蛇」プレゼント

★このゲームビデオ製作にゲーメストが全面的に協力したこと、コナミ・ゲームビデオ第一作ということ——この2つを記念して、ゲーメストが販売にご協力することになりました。
よーく読んで、ビシバシ注文&お便り下さい。

申込方法

※価格は送料込みです。
※現金書留でご注文下さい。（ご注文書も同封して下さい。）
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1−15−15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい

注文書

〒□□□-□□
住所
氏名 様 TEL

	品名	値段	規格（○印を）
1	グラディウス	¥3,500	VHS β
2	魂斗羅	¥3,500	VHS β
3	ツインビー	¥3,500	VHS β
4	コナミBEST Vol.1 グラディウス 魂斗羅 ツインビー3作品収録	¥10,000	VHS β

※ご希望の品、規格欄に○印を

こちら発信局

佐藤久美



〈東京〉

**今回のお客様はちょっと変わっているよ
何がって?
ビデオゲームのサークルはゴマンとあるけど
ピンボールのサークルは…珍らしいんだよね
日ごと熱心に鉄球をハジキ続ける
その名はTPO**

3月と言えば、ゲーム業界春の祭典のAOUショーがありますね。

どんな新作ゲームが出るか今からワクワクしてるんですよ。

ところで、この間本屋さんに行った時、高校生ぐらいの男の子がゲーメストを立読みしてたんです。で、その後買ってくれるのかナと思っていると…。次の瞬間、本をとじるのと同時に、すうーっと消えるようにどこかに行ってしまいました。

立ち読みってもんは、目次だけ見ればいいんだ、と思いつつ後ろで見ていた久美は、あっけにとられて立ち尽してしまいました。お願いです。攻略を立ち読みして帰ってしまうのは、やめておくれやすう。

ピンボールはスポーツです

今回は、ビデオゲームのサークルではなく、全国でも数少ないピンボールのサークル"TPO"を紹介します。

みんなの中には、ピンボールといったらビデオゲームのピンボールしかやった事がない人や台にさわった事もない人もいるんじゃない? でもこのピンボール、真剣にやってみると、ゲーム的な楽しみや面白味だけじゃなく、スポーツとしての体を動かす楽しさもあって、ビデオゲームを卒業した人達にもすすめたいですね。

と…語ってくれたのはTPO副代表の堀口さん。

TPOが出来たのは今から約10年前。'77年の8月1日でみんなはまだ高校生。放課後、仲間達とゲームセンターに行って、ピンボールをするのが習慣のようになっていたんだって…。

「その頃は、ゲームセンターといっても、スペースインベーダーとかモグラたたき、ピンボールぐらいしかなくて、ビデオゲームよりもピンボールの方が面白いと感じたんです。そこでピンボールのことを知ってる知ってないに関係なく、これはと思う人をひっぱり込んで、仲間をどんどんふやしていったんです。

現在、TPOのメンバーは26人ほど。業者の方ともコンタクトをとったりして、結構楽しくやってます」

とのことです。

TPOっていうのは、TOKYO PINBALL OSCILLATIONが正式なサークル名で、頭3文字を取ってTPOとなったんだそうです。

TPOの活動目的はピンボールの普及、技術向上、情報交換といったものですが、ゆくゆくは全国規模のピンボール団体を作るという大きな目標もあるんですね。

さすが、大人の人がつくっているサークルだけに、この辺のことはしっかりしてますね。

だからって、固苦しい訳じゃありません。

会員になる条件で一番大切なのは、ピンボールが好きなことなんだって。これはいいですね。ゲームならゲーム、ピンボールならピンボールの好きな人達が集って、自然にサークルができていく…素晴らしいことだと思いませんか。とにかく好きだということが一番大切だと、久美も思うんです。

TPOのみなさん

迫田僚さん

代表。2日に一度はフリッパーにさわらないと落ちつかないなんて、かなりのピンボール狂ですね。「技術的には自信があるつもりなんですが、まだ満足できなくて。アメリカで見かけた、ピンボール中毒にかかってる人にそっくりなのが私…」だそうです。

迫田さんのピンボール歴はなんと17年。ほとんど長老的な方です。

高橋理（おさむ）さん

ピンボール歴は3年程で、副会長の堀口さんに大学の頃ひっぱられてゲームセンターに行き、ピンボールを通じてTPOに入ったという経歴。

「ピンボールでもビデオゲームみたいに、どこをどうやるとか覚えるんだけど、ビデオゲームだとそれである程度のパターンになる。でも、ピンボールの場合、覚えていても玉が落ちてしまうという様なことがあるので、かえって面白い」

今やってるピンボールはジェネシス。

大友勇人さん

「1年と2ヵ月程ピンボールをやってます。アーケード版のテレビゲームはいかにも室内ゲームという感じですが、ピンボールは、一口で言うとスポーツ的。同じ姿勢をいつまでも保つことは少ないでしょ。同じ動作をくり返すことが極めて少ないから面白いですね。」

増田直樹さん

代表の迫田さんと会ってからピンボール狂になったそうで、ハイスコアーを出し合ったりしながら楽しんでますっ


迫田僚さん


高橋理さん


大友勇人さん

て
「やはり、攻略してしまって上手くなったのでも、ピンボールの場合はすぐに玉が落ちてしまったりして、その日その日で変わる所がいいですね」

市川達之さん

「以前はゲームセンターはうるさいし、タバコの煙が充満した不良くさい所だというイメージで、僕自身見ていましたが、ピンボールのことも知らなかったし… ところが堀口さんと出会ってから変わりました。今はピンボールの面白味を覚えて"ロック"をやってます」

小菅昭一さん

「ピンボールは1年程度やってますが、ずばり、単純だから面白いというのがやり始めた理由です。人間って子供の頃から砂場で玉を転がして遊ぶのって好きですよね? それは大人になっても変わらないと思うんですよ」

なるほど! と久美も感心してしまいました

増田卓郎さん

「ピンボールは万有引力との戦いであり、決まった玉は二度は無いという所が好きですね」

うーん万有引力か? 今はレーザーウォーやエイトボールチャンプに夢中ですって

坂下一郎さん

「堀口さんにそそのかされて入りました(あらら、いいのかナ?)ピンボールも楽しいけど、第一に仲間を作るっていうのが一番楽しいと思います。ささいな事ですけど、一番大切なことだと思います」

そうそう、その通り。仲間って大切ですよね

塚田信久さん

昨年末に行なわれた大会で、見事グランドチャンピオンを取った方です。

「上手い人でも下手な人でもその日の状況で天秤になるので好きなんですよ。それにスポーツなんで、いい汗かいてやるのも一つの楽しみです」

堀口昌哉さん

副代表。ピンボール歴はなんと10年ということです

「ビデオゲームは、パターンを飲みこんでしまうと冷めてしまう事もあるけど、ピンボールの場合、ある程度のパターンは作れたとしても、コンマ何秒の世界でミスしたりして、腕を必要とする部分が多いのでいいですね」

うーんコンマ何秒のエクスタシーって所かな?

石井賢次さん

「ビデオゲームの場合は、やってると制作者側の糸が見えてくるんですけど、ピンボールにはそれがなく、ストーリーは自分で築く、これがピンボールの面白味ですね」

マシンの解析も担当している石井さん。本誌のピンボールコーナーにもよく意見を寄せて下さいます

中嶋隆夫さん

「堀口さんにさそわれてやり出して、見てるうちにこれくらいなら上手くなれるかな?と思い、やり始めたのがきっかけです。今やってるのはハリウッド・ヒートやハイスピード等ですが、手入れのいい台が増えるといいですね」

ということです。はい。まだまだご紹介したいメンバーが沢山いるんですけど、紙面の都合で今回はこれまで

みなさんりっぱな大人、社会人の方なのですが、ピンボールの話になると少年のように目を輝かせて、熱っぽく話して下さったのが、とても印象的でした

久美はピンボールの面白味を教えてもらって、なるほどと思う点がいっぱいありました

今はビデオゲームに熱中している久美ですが、ピンボールもやってみたいと思います

TPOからのお願い

最後にTPOからピンボールファンへ一言。

ピンボールはスポーツ的なゲームなので、タバコを吸いながらプレイするのはやめてほしい。出来ればゲームセンターにピンボールのコーナーを作ってほしい。とのことです。

それと、他のピンボールサークルの人ともコンタクトを取りたいし、サークル以外でもピンボールファンの人と話がしたいそうなので、TPOの人と会ってみたいとか、話をしてみたい人がいましたら、ゲーメスト編集部ピンボールコーナーまでご一報下さい。全国のピンボールファンのみなさん、よろしくお願いします


増田卓郎さん


小菅昭一さん


市川達之さん


増田直樹さん


坂下一郎さん


塚田信久さん



ゲーム・ファンタジア前で、ハイ記念撮影。


中嶋隆夫さん


石井賢次さん


堀口昌哉さん



AGV（アーケード・ゲーム・ヴィジアル） catalogue

AV時代がこのアーケード・ゲームの世界にも到来している。ゲームの楽しみ方はもはやプレイだけではない。

ゲームの魅力は「VGM」「グラフィック」「ゲーム性」の3点によって決められると思うのですが、そのゲームのビデオも「ゲーム自体の魅力」「その魅力を引き出す編集」「その魅力を引き出すプレイ」の3点によって、完成度が左右されると思います。

つまり、ゲーム自体の魅力は動かしがたいから、後は編集とプレイにかかっていると言えます。

ところが、編集に力が入っても、プレイ面は軽くみられがちでした。

しかし、やはりビデオを買う人間はゲームセンターに通い、そのゲームに思い入れがあるプレイヤーでしょう。

そのプレイヤーを納得させるには、やはりそれ相応の腕の人間がプレイすべきでしょう。

さいわい、最近はプレイにも力を入れたビデオが出てきていて、一プレイヤーとしてもうれしい限りです。

そして根本的な問題は、魅力のあるゲームが世に出てくれる事。ビデオ化してもおかしくないゲームがこれからもたくさん出てくれる事を、各メーカーに期待したいですね。

（GOD）

ナムコの伝説



VHS／VTG-205 β／VBG-205 各4900円 VHD／ODG-110 3800円
カラー・ステレオ・29分
86年10月5日発売 ビクター ※

「ドラゴンバスター」「ギャプラス」「ドルアーガの塔」「源平討魔伝」の4作品を収録。他のビデオとまったく違うのは、プロモーションビデオという点。キャラクター紹介などが中心になってます。

スペースハリアー



VHS／35ZS5009 β／35QS5009 8／35HS5009 各3500円 LD／50LS5009 5000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年4月22日発売 SV-I

体感シリーズ1号機。セガの大型筐体の歴史の扉はこのスペースハリアーによって開かれた訳です。歴史的名作。グラフィック・VGMはもちろんいいけど、SEがなかなか気持ちいいんですよね。

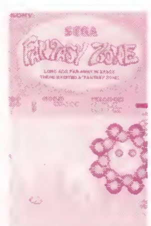
アウトラン



VHS／35ZS5010 β／35QS5010 8／35HS5010 各3500円 LD／50LS5010 5000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年4月22日発売 SV-I

透明感あふれるグラフィック、軽快なVGM、爽快なアウトランの世界をビデオに収録。「やっぱアウトランはいいなァ」という幸福感にひたれます。アウトランナーズ以外の人にも見てほしいもの。

ファンタジーゾーン



VHS／35ZS5011 β／35QS5011 8／35HS5011 各3500円 LD／50LS5011 5000円
カラー・モノラル・20分
87年4月22日発売 SV-I

コミカルなグラフィックもさることながら、思わずノッてしまうVGMがマル。ボスに対するテクニックも収録されていますね。あえて難を言えば、もう少し上手な人にプレイしてほしかった。

SEGAスペシャル



VHS／00ZS5012 β／00QS5012 各10000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・60分
87年4月22日発売 SV-I

「アウトラン」「スペースハリアー」「ファンタジーゾーン」と、セガの代表作3本を収録。いわばセガ・ゲーム入門ビデオですね。あえて難を言えば、もっと上手な人にプレイしてもらいたかったなァと思うのだけども。

沙羅曼蛇



VHS／V35X8219 β／X35X8219 各3500円
カラー・ステレオ・ハイファイ・20分
88年3月21日発売 コナミ・ホニー
キャニオン ※

今回新たに発売される、コナミの「沙羅曼蛇」と「A-JAX」には、今までのAGVにはない新しい、ユニークな点があります。

それはプレイヤーがプレイの腕だけでなく、素顔と生の声を披露していることです。

今回、このページで紹介しているビデオは、ゲーメスト編集部のメンバーがプレイヤーとして参加しているものもいくつかあり、「沙羅曼蛇」も友人のSPY大和がプレイするということで（しかも問題の顔まで出てしまう）、一体どんなビデオが出来てしまうか正直言って心配だったけど、見て安心。

ハイテクプレイを存分に楽しんで下さい。これなら確かに1000万まで出せる、と納得できるでしょう。

あえて注文をつければ、レバーさばきをもっと見せてほしかったとこかな。



A・JAX



VHS／V35X8220 β／X35X8220 各3500円
カラー・ステレオ・ハイファイ・20分
88年3月21日発売 コナミ・ホニー
キャニオン ※

「沙羅曼蛇」同様、プレイヤー自身が登場しているユニークなビデオ。しかも、プレイヤーが女性というのは確かに業界初でしょう。

本誌の「こちら発信局」などを担当している佐藤久美さんがプレイヤーとして登場です。

本人もあまり腕に自信がないとか、顔が出てしまうから恥ずかしい、といった不安な材料もあったみたいですが、良く出来たビデオに仕上がっています。

とかく、女性がプレイしているという事で、色メガネで見られがちですが、はっきり言ってプレイ画面だけ見たら女性がプレイしているなんて信じられないでしょう。

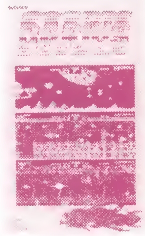
これだけのプレイが出来ていれば充分でしょう。

所々、死んでいるシーンもありますが、御愛嬌ということで。もっとも、復活の参考になれば、という方針もあったみたいですね。



※＝ゲーメスト協力作品

ダライアス



VHS／35ZS5017　β／35QS5017　各3500円　LD／50LS5017　5000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年9月2日発売　SVI　※

ビデオ収録段階でのプレイ状況があまり良くなく、満足のいくプレイにはなっていないものの、最終ボスのVGMやエンディングはやはり感動もの。ダライアス・ファンには是非見てほしいですね。

奇々怪界



VHS／35ZS5018　β／35QS5018　各3500円　LD／50LS5018　5000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年9月2日発売　SVI　※

いわゆる最近流行の西洋的視点の和風ではなく、正統的純和風電子遊技がこれ。ビデオには奇々怪界のそんな魅力が存分に収められています。ボス攻略も参考になるし、良く出来たビデオです。

スクランブルフォーメーション



VHS／35ZS5019　β／35QS5019　各3500円　LD／50LS5019　5000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年9月2日発売　SVI　※

未使用VGMと某浦安の遊園地が見どころですが、やはり、ここはタイトー苦心の手描きの背景をじっくり見てあげて下さい。ゲーム展開が弱いのが残念だけど、タイトー新時代を感じる1作です。

TAITOスペシャル



VHS／00QS5020　β／00QS5020　8／00HS5020　各10000円
カラー・ハイファイ・ステレオ・60分
87年9月2日発売　SVI　※

「ダライアス」「奇々怪界」「スクランブルフォーメーション」と、タイトーの新時代を告げる3作を収録。タイトーファンは必見ですね。プレイも完璧とまでいかないけど、なかなか見れます。

アフターバーナー



VHS／35X1595　3500円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
87年12月16日発売　ポニーキャニオン　※

ダイナミックなグラフィック、スピーディーな展開、そしてあのVGM。アフターバーナーの魅力を存分に引き出したビデオ。もちろんプレイヤーの腕も見どころの1つ。第2回タモリ倶楽部BGV賞に輝いた名作。

セガバイク・スペシャル



VHS／35X1596　3500円
カラー・ハイファイ・20分
87年12月16日発売　ポニーキャニオン　※

「ハングオン」「エンデューローレーサー」「スーパーハングオン」の3作品を収録。セガのバイクゲームの進化が良くわかって興味深い。ゲームファンだけでなく、一般のバイクマニアの人達にも見てほしいビデオですね。

セガ・スーパーゲーム6



VHS／98X1597　9800円
カラー・ハイファイ・60分
87年12月16日発売　ポニーキャニオン　※

「アフターバーナー」「スーパーハングオン」「ハングオン」「エンデューローレーサー」「SDI」「エイリアンシンドローム」の6作品を収録。セガ・ゲームの魅力が存分に楽しめる贅沢な一本。プレイヤーの腕も充実。

アフターバーナー／スーパーハング・オン



LD／G68X0228　6800円
CAVカラー・ステレオ・デジタルサウンド
87年12月16日発売　ポニーキャニオン　※

他のドライブゲームビデオとまったく一線を画するところはプレイヤーの腕が圧倒的にいいこと。芸術的な走りを見せてくれます。もちろん環境ビデオとしても最高だし、実に贅沢なビデオです。

グラディウス



VHS／KV002　β／KB002　各3500円
カラー・ハイファイ・20分
87年11月6日発売　コナミ　※

パワーアップや面数に対応した難易度・復活パターン・起伏に富んだゲーム展開。3年も前にこのゲームが作られていたのは驚異の一言。グラディウス・ファン必見のビデオ。名作は古くならない。グラディウスは永遠に不滅。

ツインビー



VHS／KV003　β／KB003　各3500円
カラー・ハイファイ・20分
87年11月6日発売　コナミ　※

ビデオのいいところは、おいしいシーンばかりを集めて編集できること。まさにこのビデオがそうです。やりたいことをやりたいだけやっていて、見ていて楽しい。もちろん、グラフィック・VGMもマルだヨ。

コントラ



VHS／KV004　β／KB004　各3500円
カラー・ハイファイ・20分
87年11月6日発売　コナミ　※

映画的感覚のゲーム展開、あの独特のグラフィックにユニークなキャラクターの動き、そして何と言ってもVGMがいい（隠れた名曲という声も多い）。これはもう、ビデオ化する為に作られたゲームでは、とさえ思えてきます。

コナミ・ベストVOL1



VHS／KV005　β／KB005　各10000円
カラー・ハイファイ・60分
87年11月6日発売　コナミ　※

テクニックの「グラディウス」楽しさの「ツインビー」VGMの「コントラ」の3本を収録。マニアから一般のプレイヤーまで誰が見ても楽しめるビデオに仕上がっています。コナミファンならずとも多くの人に見てほしいもの。

ダブルドラゴン



VHS／35H1001　3500円
カラー・ハイファイ・ステレオ・20分
88年4月8日発売予定　アポロン

テクノスジャパンお家芸、対人間戦闘ゲーム（?）第2弾「ダブルドラゴン」のビデオ。このゲーム自体、テクニック指向でない様に、ビデオもテクニックより娯楽指向になっています。あえて難を言えばもう少し編集に力を…。

R-TYPE



とにかくゲーム自体がよくできた素晴らしいものです。やはり本物は本当の素材からしかつくれないということでしょう。

見たいところはじっくり、いつでも見られる。ゲームセンターと違ってそれがビデオの良い所でしょう。開発がいかにこまかい所まで気を配って作り上げたかがわかります。R-TYPEのすごさを再発見することになるでしょう。

沙羅曼蛇（アニメ）



VHS　KV020　β　KB020　12800円
カラー・ステレオ・ハイファイ・50分
88年2月25日発売

鳥海永行監督、美樹本晴彦キャラクターデザインという強力コンビによる待望のアニメ化。また、サウンドトラックレコードもあり、キングレコードから2月21日発売だ。

どうすれば家庭でビデオゲームを楽しめるか

自分の家でビデオゲームを楽しみたい
基板を買ってみたけど使い方がよく分からない
そんな人のための使い方・楽しみ方講座です

近ごろ「家でゲームセンターと同じゲームをやりたい」とか「あのゲームを自分のものにしたい」なんて人が増えてるんだけど、ゲームの取り扱い方や、値段、入手方法などに不安があって、いまひとつ買う気にならない人も多いんじゃないかな？
そんな人達のために、できるだけわかりやすくゲームのあれこれを解説してみましょう。

ゲームを自分のものに!!

最近、個人で業務用のゲームを持っている人が、本当に多くなりました。まあ多くなったといっても、全ゲームファンの数からすれば、ごく一部の人達なのですが…。

ゲームファン（マニアかな？）の人達、特にゲーメストの読者などは、少なくとも一度や二度は「このゲームが欲しい」と思った事があると思います。

しかし、欲しいけど、どうすれば買えるのかとか、すごく高価ではないか、取り扱いが難しいんだろうというような事を考えて、やっぱり無理だろうとなり、そこで終ってしまいがちです。

なぜなら、そういう事に関する情報や資料というものが、個人には手に入れにくいものだからです。

それでも最近少しずつですが、そういった情報などが表に出て来る様になりました。これは、個人に対してゲームを売る事をメインとした業者が出て来たからです。近ごろゲームの所有者が増えて来たのも、この事が大きく関係していると言えるでしょう。

それでも、実際的な使い方やゲームの動かし方などがあまり知られていないため、欲しいけど手が出ない人が多いのだと思います。

そんな訳で、この講座では基板についてや、その使用方法など出来るだけわかりやすく説明し、実際に自分でゲームを持つには、どのような方法が良いかなどを書いて行きたいと思います。

基板とは？

それでは、さっそく本題に入るとしましょう。

まずなんと言っても一番重要なのはゲーム基板です。これはゲームそのものとも考えられるもので、このゲームを持っているという事は、このゲームの基板を持っているという事です。基板には、ゲームPCボードとか単にボードという呼び方もありますが、本講座では基板と呼ぶことにします。

写真①を見て下さい。これが基板です。基本的には1つのゲームが1つの基板に入っていて、ゲームを変えたい時は基板をまるごと変えます。

ゲームセンターのテーブルの中にも1枚ずつ基板が入っていて、新しいゲームにする時は基板を変えるだけで済む様な作りになっています。つまり、1つのテーブルがあれば、基板の数だけゲームを変えられる訳です。

基板には1枚だけのもの、2段、3段になっているものなどありますが、1枚ずつ見ると片側にICやLSI、抵抗などがぎっしり並んでいて、こちら側を部品面とか、コンポーネントサイドと呼び、反対側の面を半田面（半田付けしてあるため）と呼びます。

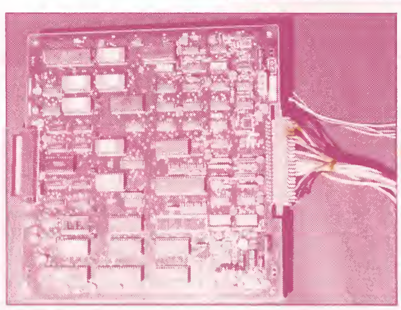
部品面には（2枚、3枚基板のものは1枚だけ）DIP・SW（ディプスイッチ）という小さなスイッチが8個ぐらい付いている部品が数個有り、このスイッチの組み合わせで、難易度やエブリ得点、テストモードなど決める様になっています。（写真②、図①）

また基板には1カ所（基板によって数カ所）コネクターを付ける様になっている所があり、ここにケーブルをつないで、電気を流せばゲームが出来る訳ですが、コネクターやケーブルについては、また後で詳しく説明します。

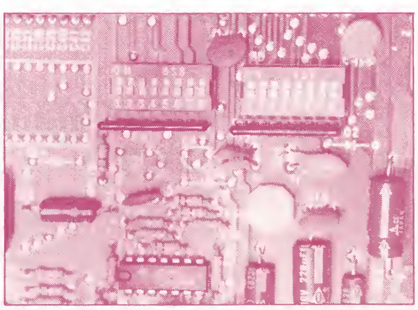
先に1つの基板には1つのゲームが入っていると言いましたが、ものによってはロム（ゲームのプログラムが入っているLSI）を交換する事によって、新しいゲームに変える事ができます。

最近のロム交換の基板としては、ナムコのものでは、妖怪道中記、ドラゴンスピリット、ブレイザーなどがロム交換で変えられました。ロム交換の最大の利点としては、メインの基板があれば、新しいゲームでも安い値段（ロムだけ買えばよい）で手に入るということでしょう。

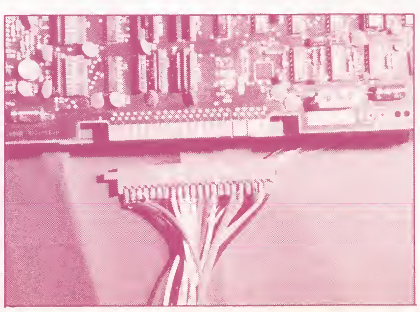
ゲームを楽しむためには、基板の専門的な知識という様なものは必要ありませんが、今まで書いてある事を知っていてソンはないと思います。



◆いわゆる「基板」というものです（ちなみに、これはゼビウス）。写真①



◆上部の四角い2つの部品がディプスイッチ。8個のスイッチで1組。写真②

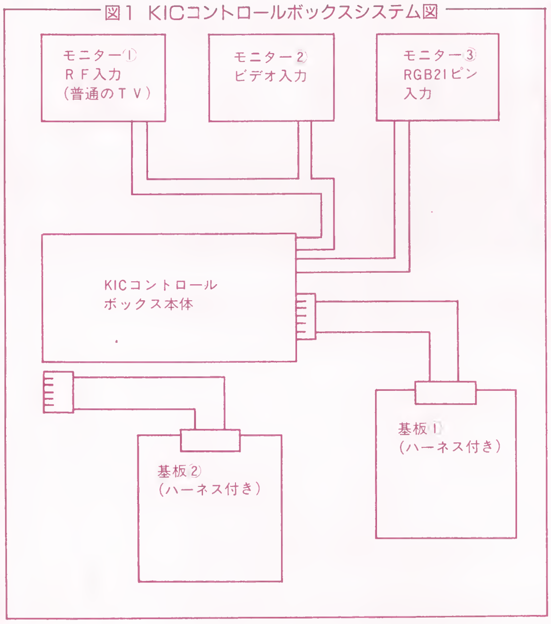


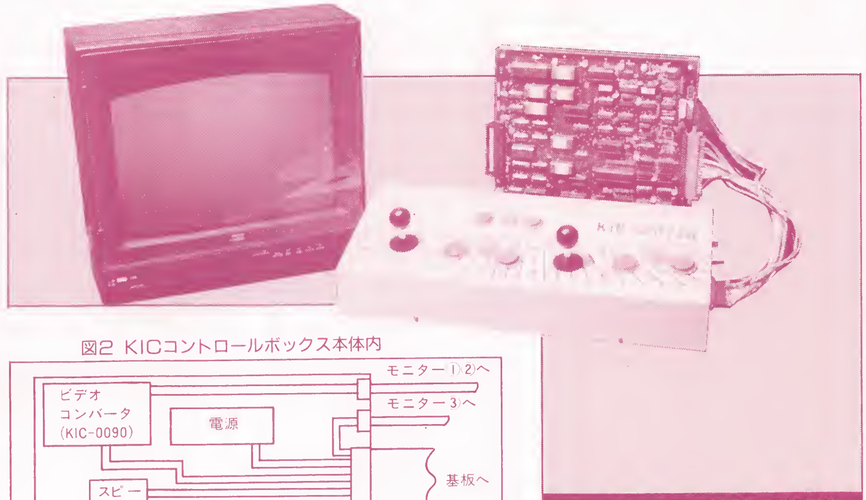
◆基板のエッジ部とハーネスのコネクター。簡単に取り外せる様になっている。写真③

接続に必要なハーネス

さて、基板については、プレイする側としてはこれまで説明した程度の知識で充分だと思いますが、動かすために必要なコネクター、ケーブルといったものは、ある程度知らなくてはゲームをする事ができません。

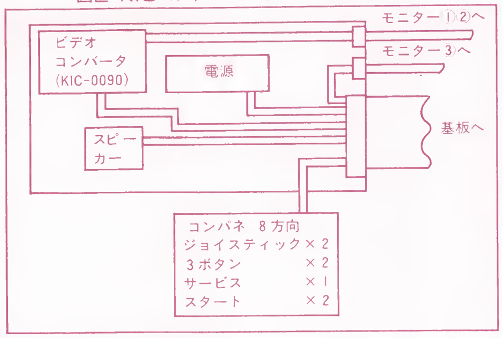
基板にあるコネクターを付ける所、エッジコネクターと呼ばれる所に、その基板に合うケーブル（これをハーネスと言う）を付け、そのハーネスの筐体に付ける方（電源や



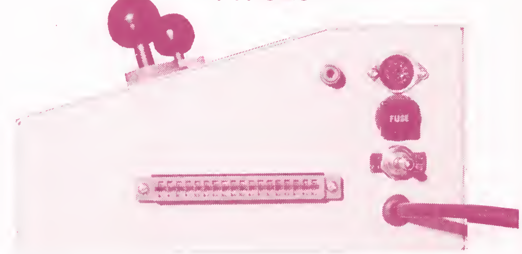


コンパクトなKIC本体。基板は外に出た形になる。写真④

図2 KICコントロールボックス本体内



KICの接続部。上の方の右がRGB、左がビデオ、RFの出力。下の細長い所に基板からのハーネスを付ける。写真⑤



コントロールパネルがある方）も、ただしい接続をしなければ、ゲームは動かないのです。（写真③）

基板のエッジコネクターはメーカーによって違っている場合が多いのですが、ゲームによっても違う時があるので、よく確かめなくてはなりません。基板を買う時に、ハーネス付きとか、中間コネクター付きと書いてあればエッジの方はまず大丈夫です。

しかし筐体側の方は、筐体により違っているので、こちらも合うものが付いている事を確かめなくてはならず、なかなか大変です。

簡単に言ってしまえば、基板のエッジコネクターと筐体の端子の同じものをつなげれば良いのですが、両方の端子の表がなければ出来ないので基板、筐体を買う時は、それらのものも付いているか確認しなければなりません。

そして、それらがあっても自分で接続のやり方や、線の変え方が解らなければゲームは動かないのです。

では、それが出来ない人は自分でゲームを楽しむ事は無理かというと、そうではありません。

信用できる業者から基板や筐体を買えば、コネクターやハーネスは、それに合わせて付けてくれるので、自分で線をつなぐとか、半田付けする必要はなく、コネクターをつなぐだけでゲームが出来る様になるのです。

それでは、あまり機械的な事が得意ではない人でも、安心してビデオゲームが楽しめる1つの例を見てみましょう。

KICコントロールボックス

写真④を見て下さい。これは㈱キョーワインターナショナルで開発したKICコントロールボックスというものです。一見した所、ジョイスティックが付いた、ただのコンパネ（コントロールパネル）の様に見えますが、ゲームを動かすためのシステムを出来るだけシンプルにして、この中に入れています。

まず一般にあるテーブルタイプの筐体と一番違う所は、モニターがないということです。あのテーブルは、実は、ほとんどモニターのために使われているので、モニターを取ってしまえば、ゲームを動かすための電源とコンパネがあればいい訳です。

電源も基板用だけで済み、小型のもので十分なため、非常にコンパクトになっています。

それでは、モニターはどうするのかというと、家庭用のテレビを使用する事によって、ゲーム画面を出せる様にしているのです。

しかも、このKICではテレビの機能に合わせた画像の出し方が3通りあり、自分が持っているテレビに合わせて選ぶ事が出来ます。

第1の方法は、RFコンバーターを使用して、基板から出る信号をVHFに変換するもので、どんなテレビでも画像が出ます。ファミコンなどもこの方法でテレビに画面を出していて、KICでの映り方もファミコン並みです。

第2の方法は、これもコンバーターで基板の信号を今度はビデオ信号に変換して、テレビのビデオ入力端子につなげる様にしています。ビデオ入力の端子は、最近はほとんどのテレビに付いているので、RFよりもこちらを使った方が画像もキレイに出るし、接続も簡単です。

3番目の方法は、RGB21ピン入力端子が付いたテレビを使うもので、基板から出る信号をそのままテレビに入力する様になっています。

RGB21ピン付きのテレビは、基板の信号をテーブルタイプのモニターと同じ様に画像に出来るので、RFやビデオの様に一度信号を変換するコンバーターは必要ありません。しかもこれが付いているテレビのモニターは、2000文字対応の解像度のものを使っていて、テーブルタイプに使われている1600文字対応のモニターより25％解像度がアップするため、ゲームセンターで見るよりキレイにハッキリ画面を見れます。

この様に、モニターをテレビで代用（RGB21ピンだとそれ以上ですが）する事によって、今までビデオゲームを個人で持つために一番の問題であったモニター（筐体）を買う、という事を見事にクリアーしています。図①②参照。

プレイヤーを考えたサービス

次に基板、ハーネスといったものはどうなっているかという一番重要な事ですが、キョーワでは基板ももちろん扱っていて、KIC用に買う基板には、すべてハーネスを付けてくれます。

また、他から基板を手に入れても、それ用のハーネス単体で売ってくれますし、特殊なコンパネ（アルカノイドのパドルとか）のものも特別なハーネス（基板とKICの間にコンパネを付ける）を作ってくれます。これは、もちろんコンパネの料金も入りますが、基板だけしか持っていない人には、実にありがたいものです。

ハーネスを自分で作れる人には、KICに合う材料を売ってくれていますし、そのために必要な配線図や各端子の説明書も付けてくれています。

そして、これも重要な事ですが、アフターサービスについてです。これも万全と言えるほどしっかりしてくれていて、基板や本体が故障した場合も、故障の度合いによって料金は違いますが、修理してくれます。買った基板が最初に動かなかった時などは無償で見てくれるそうです。

今後、連射装置なども付けて、プレイヤーの要望にも十分対応してくれるそうなので、ビデオゲームを買いたいという人は、初心者に限らず、このKICコントロールボックスを買ってソンはないと言えます。

KICコントロールボックスのお問い合わせ㈱キョーワインターナショナル☎（〇三）793-2871へ

ゲーメスト大賞受賞記念

ダライアスZONE選択クイズ

クイズアイデア＝騎装帝君　責任構成＝APAPA

ついに担当者が変わってしまったぞ！

みんな風邪なんかひいてないかな？今回から私、ECM－APAPAがこのコーナーを担当することになりました。

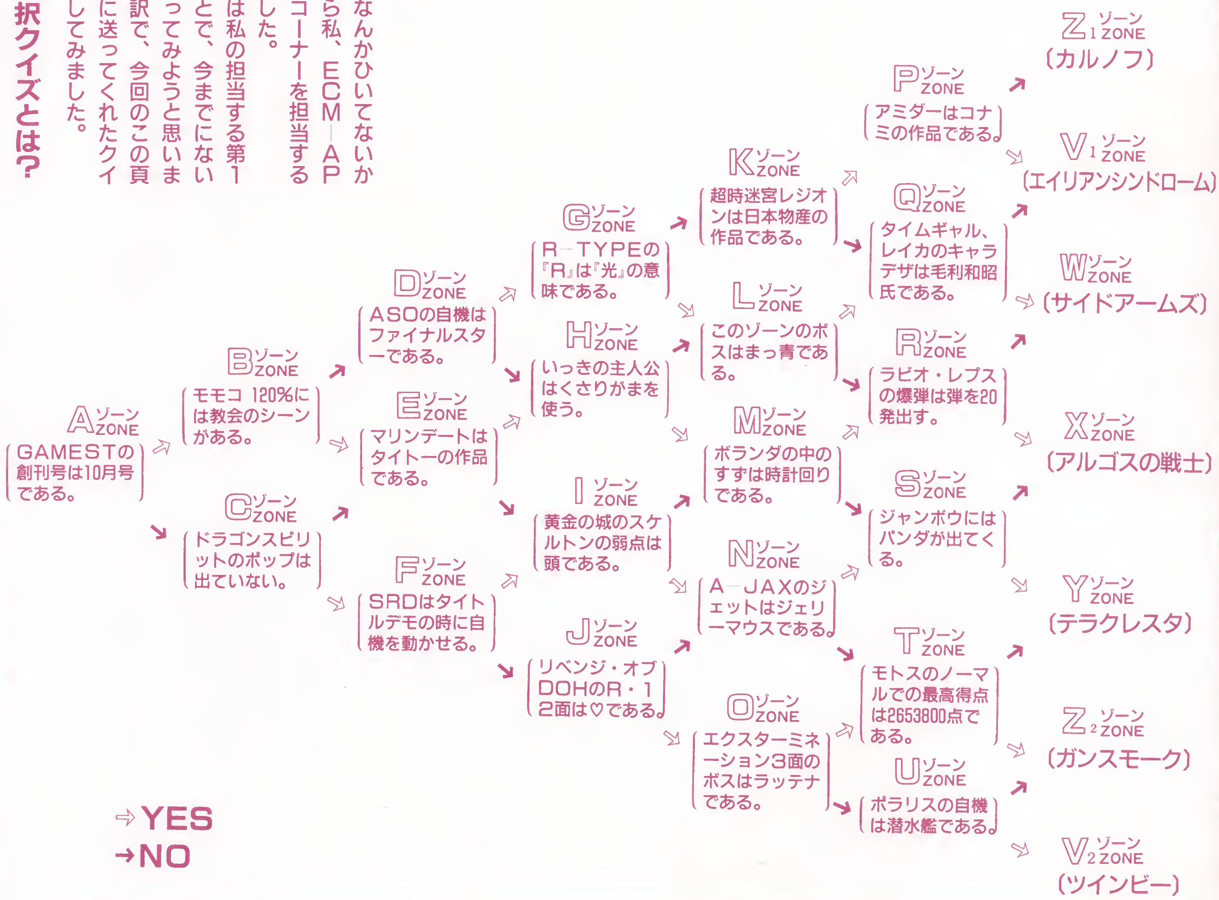
さて、今回は私の担当する第1回目ということで、今までにないパターンでいってみようと思います。そういう訳で、今回のこの頁は、騎装帝君に送ってくれたクイズを基に構成してみました。

新感覚の選択クイズとは？

ルールはいたって簡単。まずはAゾーンを見てください。クイズが書いてあります。そのクイズの答えがYESならYES、NOならNOの矢印の方向のゾーンに進みます。BまたはCのゾーンに行ったら同様に先に進みます。そしてラストのゾーンに来たら、そこに書いてあるゲームのラストのボスの名前を答えてください。

但し、解答は綴じ込みの「ダライアスZONE選択クイズ」係宛のはがきで送ってください。書き方は、通ったゾーンの枠を塗り潰し、解答欄にラストのボスの名前を書いてください。今回は、綴じ込みはがき以外の回答は無効とします。

正解者の中から抽選で5人にゲーメスト名物「豪華な粗品」をお送りします。



今回のクイズのアイデアを送ってくれた騎装帝君には記念品を送ります。皆もオリジナリティーの有るパズル、クイズをどんどん送ってね。もちろんクイズの回答も待ってます。

しめきりは3月末日必着です。

2月号の正解



2月号「豪華な粗品」当選者発表

さて今回は担当の赤斑氏が雲隠れしてしまった様で、私FISHERが選ばせて頂きました。殆んどの人が正解していた様で正解率も99%以上とか!?

では幸運なる5名の当選者の方々を発表しよう。思わず体液が逆流してしまう「豪華な粗品」をお送りします。

（山形県）金子医
（茨城県）川上健一
（千葉県）杉崎彰紀
（神奈川県）真室康之
（高知県）澤田雅典

以上の皆さん、おめでとうございました。

代理人Ｆ

音ここに極まる。

早くも第4弾

KONAMI

KONAMI GAME MUSIC VOL.4



A・JAX、魔獣の王国、コナミ矩形波クラブのアレンジバージョンも収録!

コナミ・ゲーム・ミュージックVol.4

―A・JAX―

収録曲：A・JAX(TITTLE DEMO～COIN～START～COMMAND 770～DIVE BOMBER～FIGHTING SPIRIT/DEAD LINE～LOOK FOR A FORTRESS～GRAND BATTLE/CROSS POINT～MELT DOWN～UF 1～PATTERN CLEAR/THE FINAL ZONE～HOTNESS～CONGRATULATION～TRY AGAIN～RANKING/A・JAX〈海外バージョン〉)/LIFE FORCE(脊髄ステージBGM/肝臓ステージBGM/肺のステージBGM)/バトランティス(MYSTERIOUS OVERTURE～MESSAGE OF DEVIL～BATLANTIS ACT I～CYCLOPS ATTACK/BATLANTIS ACT II～FLOGGER PANIC/BATLANTIS ACT III～RED DRAGON ARRIVAL/BATLANTIS ACT IV～MAD EMPEROR "ASMODEUS"～THE CONQUEST OF LIBERTY/RETURN WITH GLORY～VICTORY)/グラディウス2(アレンジ・バージョン)/魔獣の王国(魔獣の王国～COIN～魔界天命～沼人間のテーマ～悪夢への扉/魔界龍神～鎮魂曲〈レクイエム〉/霊魂の叫び～血祭りのジャングル～奇妙な城/魔王の怒り～勇者の生還～死の宣告)/魂斗羅(魂斗羅～密林の戦い～迷路要塞1～迷路要塞2～凱旋1/流血の滝～氷の要塞～炎の要塞～戦慄の鼓動～凱旋2/SANDINISTA～GAME OVER～RANKING)/F1 SPIRIT(アレンジ・バージョン)※バトランティスは、CDのみ収録。LP:ALR-22922 ¥2,200 CT:ALC-22922 ¥2,200 CD:28XA-201 ¥2,800

◉A・JAX楽譜、曲解説書付。

3/10 ON SALE!

好評発売中

GMOコナミシリーズ ディスコグラフィー

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1

ツインビー/けっきょく南極大冒険/グラディウス・アレンジ・バージョン/ジャイラス/ロックンロープ/イー・アル・カンフー/グラディウス/プーヤン/タイムパイロット/ツインビー・アレンジ・バージョン(全10曲)LP:ALR-22902 ¥2,200 CT:ALC-22902 ¥2,200 CD:28XA-85 ¥2,800



コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2

ギャラクティックウォーリアーズ/サーカス・チャーリー/グーニーズ(ROMカセット版)/グリーンベレー/RF-2/ギャラクティックウォーリアーズ・アレンジバージョン/大列車強盗/ハイパーオリンピック/ファイナライザー/イー・アル・カンフー(ROMカセット版)/サーカス・チャーリー・アレンジ・バージョン(全11曲)LP:ALR-22904 ¥2,200 CT:ALC-22904 ¥2,200 CD:28XA-86 ¥2,800



コナミック・ゲーム・フリークス/コナミ矩形波クラブ

コナミ・モーニング・ミュージック/恋のホットロック/謎の壁アレンジ・バージョン/火の鳥/もえろツインビー・アレンジ・バージョン/沙羅曼蛇/悪魔城ドラキュラ・アレンジ・バージョン/MSXメドレー/WECル・マン24/特殊部隊ジャッカル(全8曲・CDのみ全10曲)※コナミ・モーニング・ミュージック/MSXメドレーは、CDのみ収録。LP:ALR-22911 ¥2,200 CT:ALC-22911 ¥2,200 CD:28XA-135 ¥2,800



GMOテレフォンサービス実施中!!

03-452-1939

※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

G.M.O. RECORDS

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

人気ゲームのたまらない興奮を大迫力ビデオで再現！
観るだけで君はウィナー！そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。

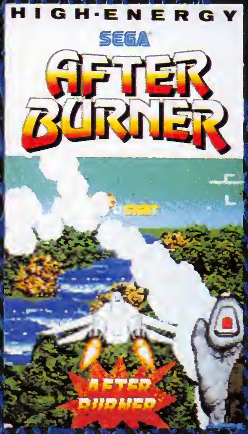
PONY CANYON INC.

G.S.V.
GAME SIMULATION VIDEO

ポニーキャニオンはデジタルゲームから派生した音楽、映像などのいわば「一人歩き、進化」ムーブメントに大注目！その限りない可能性を探るべくG.S.V.シリーズを提唱します。今後も、素晴しいゲームをセレクトし、お届けいたします。期待してネ。

SEGA ①、②は各3,500円。③スーパーゲーム6は9,800円。

KONAMI (3月21日発売) 各3,500円











①アフターバーナー
今、まさに「キング・オブ・アーケードゲーム」の呼び声も高く大人気のスーパーゲームをシミュレート！360度横転グラフィックスと最新鋭攻撃システムのスリル、そしてギンギンのヘビメタサウンドのドッキングが高感度ゲームフリークを熱狂させる。

②SEGAバイクスペシャル
リアルな画面で「スーパーハング・オン」「ハング・オン」「エンデューロ・レーサー」を収録。傑作ゲームのすごいスピード感、エキサイティングなミュージックを体感してくれ！

③SEGAスーパーゲーム6
「アフターバーナー」「SEGAバイクスペシャル」に加えて「SDI」と「エイリアンシンドローム」の計6ゲームを収録。「SDI」の神技など、信じられない様なプレイを見逃すな！

④A JAX
超音速ヘリ・ジェット戦闘機をコックピット感覚で操作。2D・3Dステージで迫真のシミュレーション画面を展開、想像を絶する大バトルシーンの連続。女性スーパープレイヤーの攻略法、ゲーム開発者のメッセージ入り解説書付き。

⑤沙羅曼蛇(サラマンダ)
立体映像、縦、横交互スクロール、6つのステージに興奮がいっぱいのスーパーシューティングゲーム。大人気のオリジナルサウンドにアレンジ入りバージョンを加え、ゲームファン必見のビデオ。攻略法、メッセージ入り解説書付き。

●お買い求めは全国のレコード店、電気店、レンタル店、書店でどうぞ。

ポニーキャニオン ショッピングクラブより お知らせ

[G.S.V.シリーズビデオを通信販売でもお求めになれます。]

注. 商品の性格上、開封後の返品及び配送上の破損、誤発送以外の返品、交換はご容赦下さい。

①現金書留の場合(送料300円)
下の申し込み用紙に代金＋送料を添えて下記の住所宛お申し込み下さい。

②代金引換の場合(送料300円)
③の電話での申し込みか、下の申し込み用紙を郵送する事で申し込めます。商品お届け時に商品代金と送料をお支払い下さい。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
ポニーキャニオン ショッピングクラブ

③お電話での申し込みの場合
(1)フリーダイヤル0120-111-326
(通話料金は全国どこからでも無料です。ダイヤル後5〜6秒お待ち下さい。)
(2)東京 03-258-5566
★どちらの番号も日曜、祭日を除き毎日午前9時30分〜午後9時までの受付けです。

------------------------------ キリトリ線 ------------------------------

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい。)
※コナミ商品(④⑤)は予約受付となります。発売後に郵送いたします。

申し込み用紙

タイトル	VHS	Beta		
①アフターバーナー			雑誌名	
②SEGAバイクS			お名前	様
③SEGAスーパーゲーム6			住所	〒
④A・JAX			年令	才
⑤サラマンダ			TEL.	( )

印


KONAMI
コナミGSV第2弾
ゲームシミュレーションビデオ
火龍サラマンダが吼え、A JAX がきみにスクランブルをかける!!
サラマンダ
沙羅曼蛇
カラー/ステレオ/HiFi/20分/¥3,500
VHS-V35X8219/Beta-X35X8219
3/21発売!
エー・ジャックス
A JAX
カラー/ステレオ/HiFi/20分/¥3,500
VHS-V35X8220/Beta-X35X8220
迫真のシミュレーション画面
画期的な映像世界
GSV
GAME SIMULATION VIDEO
販売元・お問い合せ先■㈱ポニーキャニオン販売 映像営業部 TEL.03-221-3131

愉快痛快スポーツゲーム

SNK春のファミコン新作 〝ファイティングゴルフ〟登場

©SNK

タッチダウンフィーバーではNHKのクイズ面白ゼミナールで、大変良く出来たゲームと評価されたのは記憶に新しいSNK。

今回はファミコンでゴルフに挑戦して来た。「ファイティングゴルフ」がそれだ。

ゴルフゲームも過去、割と数多く登場しているが、この「ファイティングゴルフ」はどこが違うか、と言うと、性格がちゃんと決まっている4人のキャラクターがいて、その中からプレイヤーの好きな人を選べるのが面白いんだ。

しかも、各キャラクターとも個性が光っていて、セレクトで選んだ時のアニメーション、ショットの打つ時から、OBやボギーをたたいた時のくやしがる姿、ナイスショットのガッツポーズまで実に細かく美しいから、これは是非とも一見の価値ありと言っておこう。

ゲームをスタートするとコースの説明やポイントの解説をしてくれて、初心者の人にも易しいのがうれしい。1人～4人とできるので、大勢の友達と集まってやるのも面白いと思うよ。

発売は3月18日だからもう少しガマンだね。



バーディ（別に石頭の大男ではない）を決めて、ガッツポーズを取るエリちゃん。



ビックジャンボ（スゲー名前…）はスイングタイミングが早いので合わせるのが難しいのだ…。



トミーはバランスのとれたプレイヤーだ。ナイスショットをすればVサインを見せるぞ。

ふぁみこん倶楽部

スーパースピードシューティング ガーディック外伝

©アイレム販売

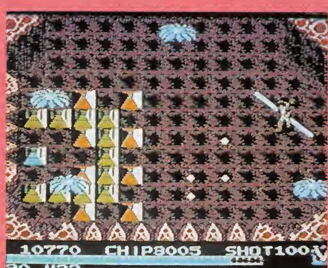
君はこの超スピードスクロールシューティングを体験したか⁉（目を回すよ、ほんと…）

発売は少し前になってしまったが、アイレムのファミコンソフト新作、ガーディック外伝はもうやってみたかな。

このゲームの特徴は何と言ってもその高速スクロールのシューティング面。シューティングが自信ある人にお推めだね。ラビリンス面のマップが見られるし、アクションに徹しているから、謎解きの苦手な人も十分楽しめるよ。やっぱりゲームはこうでなきゃ。

もらったかなプレゼント

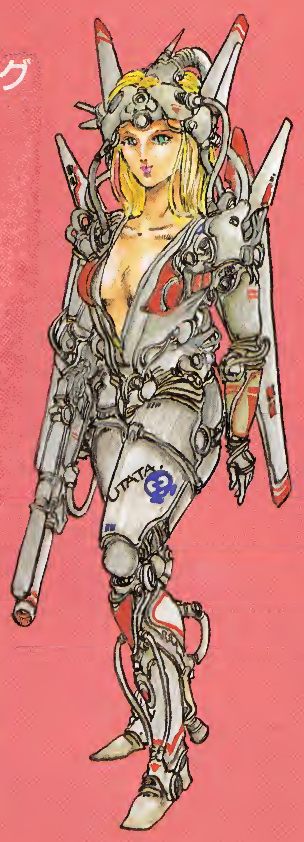
なお、カセットを買った時に付いているハガキで応募すると先着五百名に立体ホログラムテレカ（これはすごい）と日全ポスター（もちろんイラストは加藤直之氏）が当る訳だけど、もう君はもらえたかな。



アクション面では君はかわいい女の子。



シューティングゾーンでは巨大戦艦か



ゲーメストアイランド なんだ――ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣことと TM

1枚のハイスコアボードで なぜ警察まで 呼びつけなければいけないの!?



⬆(大阪府　山本まるみさん)★転清大スイセンの1枚。もちテレカあたり。

☆11月号(41ページ)のAILAS君の手紙(だめなものはダメ! と言ったってぼくには納得できないのです)や1月号の特集(ゲームセンターはなぜ悪い所なのか)を見て、AILAS君と同県(秋田県)に住む一プレイヤーとしてひとつ言いたい事があり、ペンを取りました。

私はゲーメストの中では、ゲーメストアイランドが一番好きで、本誌の中で最初に読んでいます。ゲーメストのあり方は、ゲームの紹介や攻略よりも、ゲーマー同志の心のふれあいの中継だと思うのです。

ゲームセンターに入るのを親や学校などが禁止していて、私達プレイヤーが多大な損害をうけています。ゲーメストを見てると、それがよくわかります。

そこで私は、ゲームセンターの改善なるものをしたいと思い、とあるゲームセンターに、ハイスコアボードの設置を含め相談したのです。

ところが、その責任者は「営業妨害」だとか「帰れ帰れ、お前みたいなヤツは客じゃない。二度と来るな」とか言って、相談も何もできません。

そして責任者は「警察に電話をかける」とおどしにかかりました。「警察」や「学校」という言葉を用いると、私達プレイヤーがびくつき、逃げるものだと考えたのでしょう。私は「第三者を立て、はっきりしたい」といい、呼んでもらうことになりました。

約5分後、サイレンの音と共にパトカーが着き、警察官3人が入ってきました。店にいたプレイヤー2、3人は逃げていってしまいました。店の中は、責任者、管理人、警察官3人、自分、の合計6人になりました。

警察官が事情を聞いてきたので、私が「ゲームセンターという所は、社会一般からは不良のたまり場だのバクチ場だの言われています。私はそこの所をきちんと直していきたいので、ここに来るプレイヤーだけでも楽しくゲームをしてもらおうと思い、ここにハイスコアボード等を自分達がつくって貼っていただくよう相談しに来たのですが、どうして駄目なのですか。責任者から聞きたいのです」と言うと、責任者は「何を言っている。お前みたいなヤツにどうこうしてもらいたくない」と言いました。

警察官も「お前の言っていることは正しいかもしれないが、店の人が『聞きたくない』と言ったら駄目だ」と言いました。

ここまでは自分が勝手に店の人に頼んでことわられたので、別にどうこうするつもりはないのですが、問題はここからなのです。

私が「どうしてお店の責任者が客の話を一切聞こうとしないのですか? それは私が未成年だからですか?」と聞くと、「子供のくせに生意気だ!!」などと言うのです。

また、この責任者は同町内でパチンコ屋を2店経営していたので、私は責任者がパチンコや麻雀とゲームを一緒にしているのではないかと思い、こうも言いました。

「あなた方は、ゲームセンターとはただ『ゲームを仕入れてきた。はいやって下さい、終わったら用がないので帰って下さい』というものだと考えているのですか。お客の話は全く聞かないのですか? そういう経営方針なのですか!?」

すると責任者は「お前になんか言うもんか」と言い、警察官も「しつこい奴だ」と言ってきました。大の大人が5人もそろって、高校1年生のガキ1人にかかってきたので、もう勝ち目はありません。

これ以上話してもしょうがないと思って、私はいさぎよく「失礼しました。二度と出入りしません」と言って、店を出ようとしました。

その時、警察官の1人が「そんなにお前がゲームセンターのことを思うなら、自分が大きくなったらゲームセンターを開いて好きなようにしろ」と言いました。

これでは何の解決にもなりません。「店というものは、お客さまの話を聞いて初めて成り立つものだ」と私は学校(商業科)で教わったのに、こんなものか…と思い、泣き泣き家に帰りました。

家族にこのことを話すと、「お前のやったことは決して無駄なことじゃない。でも、そこの店がパチンコや麻雀と一緒に、ゲームを金もうけの道具として考えてる以上、社会からはいい目で見られていないから、もうそこへは行くな」と言われました。(私の両親は昔はビデオゲームのことを悪く思っていましたが、私がゲームのことを説明したり、また学校の勉強とゲームを両立させているので、今ではゲームをいい目で見ています。)

その夜、朝までゲームをやめようか、どうしようか考えました。しかし、ここでやめたら負けだと思い、翌日は別の店に言って時間をかけて相談しました。そこの店の人は話を理解してくれて、今ではハイスコアボード設置となりました。

たった1、2枚の紙を壁に貼るのが、どうして営業妨害なのか、いくら考えてもわかりません。

こんな事があってから、ゲームセンターはお店の人の考え方によって、社会からの目も違ってくることに気付きました。みなさんの家の近くのゲームセンターでも、お店の人が親切で、話を聞いてくれる所は、社会からの理解も大きいと思います。反対に、私の行った店の様な所は、PTAなどからもチェックされていると思います。

ここまで書いてきたのは、私達プレイヤーは、様々な問題があり、それで悩んだ場合、ゲーメストに手紙を書くのもいいのですが、自分で解決することも大切なのではないか、と言いたかった為です。

現在のゲームというのは、悪い目で見られがちです。そこをこれから社会人になる私達が変えていかなければいけません。今まだ小さい子供達が、私達みたいに「ゲームセンター禁止」ということになったら残念です。

ゲームをただやりまくるばかりではなく、社会のさまざまな事なんかも一緒に考えていきたいです。そのためにはゲーメストのような雑誌は、ぜひこれからも続いて欲しいと思います。

(秋田県　佐藤清光君)

★心の中で思っていても、なかなか行動にうつすのは難しいもの。映画だって今のように芸術や娯楽として世間に認められるまで、長い年月と多くの人の努力があったそうですよ。ゲームにもそんな日がきっと…。あせらずに、ねばり強くいきましょう。テレカあげます。

ゲームは バクハツダっ!!

沖縄はもう桜咲く
トーキョーはどうですか
サッポロの雪は?
すべてが動きだす
春だからでしょうか



⬅(富山県　IDA君) 思わず逃げ出したくなったって?

これはラッキーなのか それとも大損害と いうべきなのでしょうか!?

☆某月某日。田舎なので、ゲームがおまけで置いてあるボウリング場に行きました。入ってみると「うっ、暑い!!」の一言。田舎ながらもすごい人だかりでした。

お目あてのR-TYPE(田舎なので入ってくるのがすっごくおそい)を見ると、めずらしーことに空いていました。さっそく100円を入れてPLAYしました。

調子よく4面までノーミス、そして網に入る時でした…。R-TYPEのとなりには、アイスクリームの自動販売機があるのですが、そこに女の子ばかりでボウリングをしている集団がやってきました。(7歳~12歳ぐらいの集団)「私、チョコレート」「ミントがいいなー」などと言いつつワイワイさわいでいました。

すぐそばだったので、「うるせーなー」と思っていると、僕に1番近い少女(10歳くらい)が「なんかおしりん所が気色悪いー」と言いつつ、僕の顔から30cmと離れていない所で、なんと! スカートを勢いよくめくったのです!! おまけに、真っ白で、真ん中にねこの絵の入ったパ○ティがずれていて、お○りが半分以上見えてしまったのです。

…「どっかーん」……時すでにおそし。僕のR-9は宇宙のもくずと化しておりました。その後の復活もボロボロで、僕はR-TYPEから去りました。

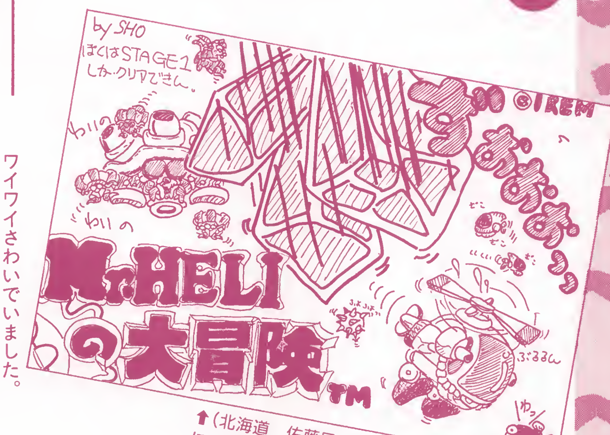
めげずにドラスピをやっていると、またさっきの集団がやってまいりました。そして近くのイスに座って、おしゃべりをはじめました。

すると、僕の目の前の少女(12歳ぐらい)に7歳ぐらいの少女が近づいてきて、な、なんと!! セーターをまくりあげたのです。それが、力を入れすぎたのか、セーターだけじゃなく、その下に着ていた物とブ○ジャーまでまくり上げてしまったのです。またもや○ねが半分ぐらい見えてしまいました。

…「ギョエーッ!!」……私のブルードラゴンはとびちりました。200円損した!! もうあの店には行ってやんないゾ!!

(滋賀県　だき好がんさO・M君)

★一度といわず二度までも…だれが200円損したって!? もしかして、君はレモ○ピープ○の愛読者じゃなーい?



⬆(北海道　佐藤昌一君)★あんな大きな水晶につぶされないとは…どこに貯めてんだろ?

イベントをもっと企画して ゲーム大好き人間をふやそう

☆いきなりですが、僕は先日、セガ・アフターバーナーパニックとナムコ・クリスマスチャリティーコンサートへ行ってきました。

でもって、そこに集まっている人間の多さにたまげました(何しろ、このてのイベントは初めてだったもんで…)。「ビデオゲーム」というものが、これだけの人間を集めることができると、10年前に予測できた人間がいたでしょうか?

ステージと一体となって音楽にのったり、拍手したりしている参加者を見ていると、「ビデオゲームはもはや映画やテレビと同レベルの、1つのメディアなんだなー」と、そんな気がしてきました。

両イベントとも、まだ年季が入っていないので、内容はちょっとちゃちという感じがしましたが、そんなことはすぐに解消される問題でしょう。大切なのは、ビデオゲームがずい分と多くの人に受け入れられるようになってきた、という事だと思います。

ただ少し気になったのは、参加者同士が互いに敵視しあっているように思えたことです。バーナーパニックでは、王座決定戦があったためか、殺気がみなぎっていたし、チャリティーコンサートでは、いかにも「俺はマニアだぞ」てな感じで、お高くとまってるような人間がいて、どちらもあまり良い気持ちがしませんでした。

せっかくゲーム大好き人間が大勢集まったんだから、仲よくして友人を増やして帰るのも、なかなかいいもんだと思うんですが?

今後もこういうイベントがたくさん開かれることを期待して、おしまいにします。

P・S　しかしゲーメスト編集部があんなボロっちー所とは知らなかった。やっぱ人間は中身で勝負だと思った。

(東京都　川井敦君)

★ゲーメスト編集員も人間は中身で勝負と思っております。よって、ボロっちー編集室通いは永遠に続くのです。

いきなりくいず&パズル

Q 次のマスの中からゲーム名、ゲームキャラ名をさがして下さい。一直線上。ナナメからも下からも可だよ。

ロ	ド	ー	タ	シ	イ	オ
ガ	モ	サ	ン	タ	デ	ス
コ	ン	ト	ラ	イ	シ	ア
ニ	モ	ゲ	ン	マ	タ	イ
オ	タ	バ	ブ	ル	ン	ラ
フ	ロ	ラ	ス	ギ	ク	ダ
ロ	ー	パ	ー	ハ	ホ	ヒ

A：ダライアス、ローパー、コントラ、バブルン、サラマンダ、マイタ、イシター、スシ(バブルボブルより)ギル、ゲバラ、モンモタロー、タンク、デス、など。君はいくつみつけた?

(新潟県　中川康児君)★スシってのは少しサギ!?

なんだろーなぁこいつは…

ゲーマー度ちぇっく

○×で答えて下さい

		○×
1	ダブルドラゴンのムチ女で変なことを想像する。	
2	タイムギャルを「エヘヘヘ…」としながらやる。	
3	アテナをやっていても、ぜったいヨロイをとらない。	
4	私はアーケードのマージャンが好きだ。	
5	今どきインベーダーにこっている。	
6	オリバー君を書いたことがある。	
7	ゲーメストのプレゼントの㊙写真を○な写真だと思っている。	
8	連射をしてて、腕がつったことがある。	
9	ゲームをやったことがないくせにゲーメストを読んでいる。	
10	ストリートファイターでマジにボタンをたたこうとしたが、はずれてしまい台をたたいたことがある。	
10	2月号のマネをして「オー、カミカーゼ。スシ、テンプーラ!!」と思わず口ばしってしまう。	
12	金がないときでも、ついついゲームに金をつかいこみ、いつも赤字だ。	
13	ゲームをしていて思わずその世界に入りこみ、出られなくなったことがある。	
14	ゲームをしていて突然停電になった時でも、右手は連射をしていた。	
15	家にゲーム筐体がありながら、同じゲームをゲーセンでやり、自分のテクを他の連中にみせびらかす。	
16	ゲーメストをいつも立ち読みですましている。	

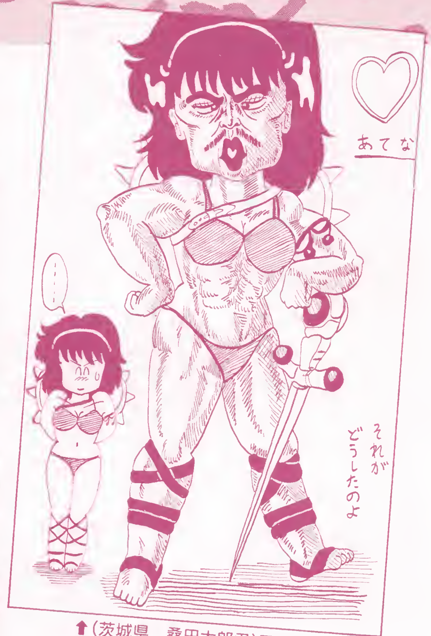
⬇○の数が…

0………あなたは普通のゲーマーです。
1〜4…あぶないです。気をつけて下さい。
5〜8…あぶないタイプです。病気を治して下さい。
9〜12…友達がいないでしょ。いてもそのうちいなくなるぞ…。
13〜15…病院へ行きましょう。そして寝てなさい。
16………なんだろ〜なぁ〜こいつは…。近よらないで下さい。

❻だけの人…まだ救えます。
⓰のある人…ゲーメストを買いましょう。
❾のある人…かわいそーに。校則がきびしいのですか。ゲーメストを先生にみせて、納得させましょう。
　フン、俺は全部○だよ、わりーな。
（静岡県　YUI Chan大好き君）
★私は16のある人はゆるしませんゾ。おしりペンペンしてあげるからー!!



⬆（茨城県　DEAD崎君）★花畑をあらすガーゴルをたおせ!!



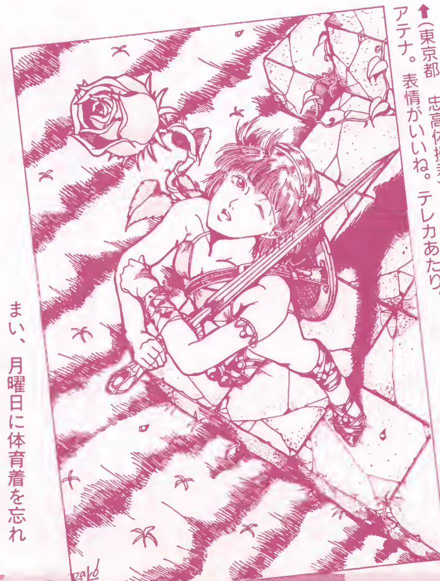
⬆（茨城県　桑田太郎君）不気味だ…。

あなたは信じますか? ゲームは愛のキューピット

☆僕があるゲームセンターであるゲームをしていると、アテナにとってもよく似たカワイイ女の子が寄ってきたので見とれていると、いつの間にかゲームオーバーになってしまい、その女の子に「へたくそ」と言われてしまった。
　そこで僕が「このゲーム難しいんだぞ」と言うと「じゃあ、かけをしよう。私が勝ったらコーヒー一杯おごってね♡」と言ったので「いいよ」と答えた。
　すると、その女の子はカンタンにクリアしてしまった。僕は逃げようとしたけどつかまってしまい、「約束よ」と言われた。僕はもうお金がなかったので、その女の子は「じゃあ貸したげる」と言って、僕の身分証明書をとりあげ、自分の家への地図を僕にわたしてくれて、どこかへ行ってしまった。
　次の日その子の家へ行き、350円を払うと「もっと上達しなさい」と言われ、「はい」と返事をしてしまった。今ではその女の子は僕のガールフレンドになってしまい、勝負に負けはしたけれど、うれしい僕でした。
（千葉県　亜手菜♡君）
★その子は最初から君のことを気にしてたんだろうね。しかしオイシイ話だなぁ…。それともゲーセンのメルヘンかな。さーて、ゲーセン行くかなあ〜っ。

大ボケの私 タイカンをダイ・感・チ・ガ・イ…

☆新学期が始まってすぐの土曜日に、先生が「月曜日から耐寒訓練があるぞ」と言った。
　普通の人は、体育着を持ってこないといけない、と思うけど、僕の場合は「なにっ!! タイカンといえば、ABⅡが面白いなー」などと思ってしまい、月曜日に体育着を忘れて、僕と友達数人は制服で走ることになった。僕達だけ…。
　とってもはずかしかった。（まぁ寒くないけどね）それでもめげずにABⅡにはまっている僕でした。
（宮崎県　ごんたくろーす君）
★タイカンをダイ・感・チ・ガ・イするなんて、そいつぁーいかん。（うう…何て苦しいんだ…。書かなきゃよかった…。）こんな身近な出来事のお便りも・・・ダイカンゲイですよ。（もう何も言えん…。）


⬆（東京都　忠高体操君）★空を見上げるアテナ。表情がいいね。テレカあたり。

こちら こだわり派

1つのゲームに対してさえ
いろいろな意見
さまざまな感じ方がある
だが趣味の世界だから
正しい正しくないではなく
面白い面白くないでいきたいネ



⬅(埼玉県　テラジ103号機君)★NOSERO の文字は何でしょ？　載っちゃったい。

ゲーメスト大賞に感動!! そして僕の意見いろいろ

☆2月号のゲーメストについて、今までのゲーメストの中で、最も考えさせる、かつ感動させられる内容だったので、ついつい感想を書かせてもらいます。特にゲーメスト大賞についてです。

15ページにわたってのの特集でしたが、今回のはかなりすごいものが感じられました。特に後の方に力(リキ)が入ってたと見ます。はっきし言ってうなりました。実に素直に意見を述べてるなーって。同時に、なるほど、こう考える人もいるんだ、とあらためて他人の考えを知りました。

友人に言わせると、僕はマニアに入るそうですが（まぁ、自分もそーかもしれんとは思ってるけど）、前半のランキングには、うなづける所と納得のいかない所がありました。

まぁ、マニアでもない普通のゲームを楽しむ人達にとってはこんなものでしょうけど、ゲームについて考える人にとって、ちょっとおかしい結果だと思います。特に一番変に思えるのが、音声合成にダライアスが入っている…という点は、どー考えても変です。まぁ、こーゆー事は言ってもしょーがないですね。

35ページからのオペレーターの意見には、かなりうなりされましたよ。実に、日本中のゲーセンは数えきれないものがあるから、店によってかなりのちがいが生じるんですね。

だいたい僕が今まで行ってたゲーセンは、店の人がカウンターで鼻ほじって（かどーかは知らんけど）、新聞読んだりしてただけで、モニターが変だと文句言うと「誰も今までそういう人はいなかった」だって!!　いかにもそれがどーしたって感じ。中には文句言う相手もいなかったりして。そーゆー所に不良の先輩がいたりしてね。いやでしたよ。

で、引っ越して東久留米のキャロットに初めて行って、あまりのちがいにショックをうけましたよ。だって、客が店員と気軽に話をしたり、そこに入ってるゲームの悪い点を言ったり…僕もその話の中に入れた時は、本当にうれしかったですね。

この世の中にそーゆーゲーセンの本当の楽しさってものを知ってる人は、非常に少ないはずです。ゲーメストには常識として書いてあったり、話してたりしますがね。今、そーやってゲーセンを見てみると、すさんでますねー。一部をのぞいては、かなり寒いですよ。

話がそれた…。好きなメーカーという所もうなりましたよ。と同時に、ここはかなりうなづきました。本当の事がずばり書いてあって、気分も良かったです。

でも、ちょっと気になったのは、あまりにもゲーメストの意見がのべられてるって事です。つまり、一方的な所があるって事です。

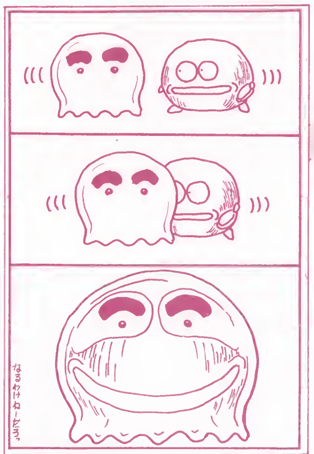
たとえば、残機の事とかについて「〜だと言えます」とか「〜だという事です」とか決めてかかるのはおかしいと思います。現にワードナの森とかで永パをうしろでうらめしそーに見てる子には同感させられます。自分もオスカーなんかでいらついた時もありました。こーゆー場合もある訳ですから、「〜だと言えると思う」とか、「〜だという事ではないでしょうか」とかにした方が、読者の誤解をまねかずにすむと思いますよ。

あと、キャロットだって全部が全部さっき話した東久留米のキャロットと同じとは限りません。店員が「最近のナムコはつけ上がってる」って言ったりもするし、やはりみんな気付いているんです。

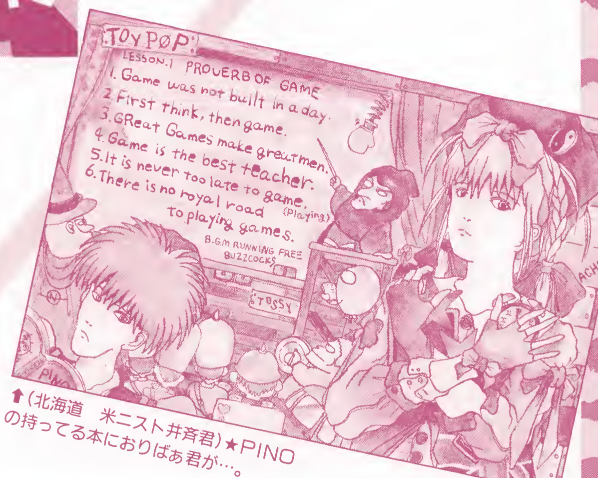
だから、どーか記事を書く前でも、書いた後でも、もう1つの考えを仮定してみて、ゲーメストを作って下さい。読者にはいろんな考えを持つ人がいるんです。読者全員がゲーメスト編集者と同じ考えをもっているとは限らないんです。どうか一方的考えをしてるんじゃないか、と思わせる文はひかえて下さい。たとえ正しい事でもです。

では、より良いゲーメストを求める一読者の勝手な意見をおわらせてもらいます。最後まで読んでくれてありがとーございます。（東京都　HAN'S改め漢炎剣君）

★私達編集部員も、ライターであると同時に人間であり、ゲーマーでもあります。時には感情に走ったりする事もあるでしょう。そういう時はビシバシ文句の手紙なんか下さいね。



⬆(青森県　しばた君の友人君)★遺伝子レベルで融合か!?（ザ・フライじゃねえっつうの）

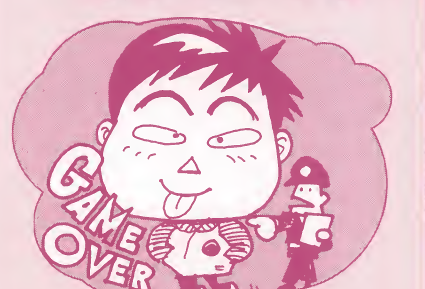


⬆(北海道　米ニスト井斉君)★PINOの持ってる本におりばぁ君が…。

今月のおめでたい方

おまわりさんだってヒマじゃないんだよ

●青森県のすばっしゅ君の場合●



☆ある日悪友Kと歩いていたら、おまわりさんが交通量調査をしていました。そこでKと一緒にその道を何度も通り、4回くらい通ったときに「何をやってるのかね。じゃまだからやめなさい」と言われてしまい、思わず私はつぶやいてしまいました。「4周目最終面残機0。さすがに復活はムリだなぁ…」

★2度や3度ならまだしも、4度も…。そして最後の言葉。確かにあんたはおめでたい。

ABに10億点ボーナス???

これって邪道じゃないの!?

ゲーメスト編集部
転　清

安易な情報とりはやめてくれ

　ある日、H誌3月号をパラパラとめくっているうちに、私の目はある1点に釘づけになってしまった。
　その1点とは、裏わざや隠しコマンドの発表を売り物にしている頁の中にあった。この号の、その頁ではアーケード版アフターバーナーの隠しコマンドや裏わざを編集部名や読者名で発表しているのだが、そのうち、ステージ17の「ボーナスステージで10億点稼げ！」の見出しの下に書かれている内容が、私の目を釘づけにした箇所なのだ。
　もっと具体的に言おう。
　昨年の12月のある日、読者と名のる人から編集部に電話がかかってきて、ABのコマンドのことについて聞いてきた。私はその時点では、メーカー・開発者側の要請もあって、誌上では発表しないことになっていたので、一読者への情報、1つの仮説という形で話した。
　それがそのまま（私が話した通り）の姿でH誌に現われた。しかも読者の名前ではなく、H誌編集部の記事として…。それじゃあ、あの時の読者はH誌の編集部の方だったのか。これじゃ洒落にもならない。

お金でつるな

　他の雑誌の企画について口をさしはさむ気持ちはないけれど、しかし、同じようにアーケードゲームを記事として取り扱う立場から、H誌の行き方にどうしても納得できない、気になることがある。
　それは、今やファミコン誌の間ではほとんど当然となってしまった、裏技や隠しコマンドについて、お金で釣るような形で読者から情報をつのるという、あのスタイルである。
　このスタイルがアーケード版に移しかえられるのが悲しい。いや黙っていられない気持ちだ。
　具体的に理由をあげていってみよう。

　なお、この10億点に関しては、バグという説もあり、これまで何人も10億点を出しているが、その出方に法則性がなく、また確証もない、というのが真実だ。だから、ゲーメストでは、いわゆるこの10億点ボーナスは記事としては取り上げない。

■楽しみが急速に薄れる

　ゲームの楽しみ方はいろいろあるが、基本的な楽しみ方は、ゲームとがっぷりと組み合って一つひとつクリアし、未知の世界を自分のものとしていくことにあると思う。
　それが一時期問題になったファミコン誌間の激しい無意味な情報合戦のような事態になれば、どこかに吹きとんでしまうだろう。
　目先きの情報、一瞬の優越感を求めて、読者もきそい合わされるのは目に見えている。これでは、ゲーム本来の楽しみを味わう心を失ってしまうのではないかということだ。
　当然、ゲームの寿命はどんどん短かくなり、メーカーもオペレーターも苦しむことになると思う。
　ゲーメストの場合、これまで裏技や隠しコマンドの発表を誌上で行なってきたが、その発表の時期、発表の仕方については、細心の注意を払ってきたつもりだ。
　つまり、裏技や隠しコマンドが判明した時点で、編集部は会議、あるいは打ち合わせを行なう。そのゲームの人気やインカム状況、どの程度プレイヤーの間に行きわたっているかなどを考慮したうえでメーカー側とも相談し、載せる時期を調節してきた。
　それでも、東京や大阪などに比べて、新機種の入荷が遅い地域の読者からは「早過ぎる」というお叱りの言葉をいただくことがある。裏技や隠しコマンドの公開は、慎重すぎる位でちょうどいいのだ。

■お金で釣ればゲームセンターのイメージダウンに拍車をかける

　これはファミコンとアーケードの決定的な差なのだが、アーケードゲームがある場所、つまりゲームセンターは世間からは「悪い所」として偏見の目で見られている。
　しかも新風営法においてはゲームセンターにおける賞金及び商品等を与えるイベント等は一切禁止されている。これはゲーム→賭博→射倖心をあおるという考え方が（これは偏見だと思いますが）警察を始め社会一般にいきわたっているからこそ制定された法律なのだろう。
　これだけ厳しい状況にあるアーケードの現実を無視してお金という安易で、しかも魔力をもったもので、ゲーム本来の楽しさやゲーム界の地位向上といった努力を踏みにじるというのは許し難いと思う。

■お金で釣ればプレイヤー間の信頼関係がこわされる

　ある情報を送って、うまく採用されれば1万円なりのお金がもらえるとなると、なかなかの魅力だ。
　ただし、お金には単なる魅力だけでなく、魔力もある。これまで何気なくゲームを楽しんで、友達同志でフランクに情報を交換していた人達もお金につられた途端、これまでの楽しみ方、すばらしい人間関係をどこかに吹き飛ばしてしまうだろう。
　ゲームを「楽しむ」という本来の形からはずれて、コマンド、裏技探しの「作業」に変わり、他人から情報を素早く聞き出し（ゲーメストも情報源になってしまう）、しかも自分のつかんだ情報は他人には秘密にする。
　こんな状態になってしまったら、ゲームセンターがコミュニケーションの場だ、なんて言ってはおられない。人間的なうるおいも味もない、さく漠たる場所になってしまうだろう。
　こんな恐れのある、金で釣る情報集め、情報合戦はやめてほしい。
　読者の皆さんは、どうお考えでしょうか。ご意見をどしどしお寄せ下さい。
　P・S…ちなみにH誌とはドラゴンクエストIIの発売直後、メーカー側が絶対公開してほしくないという情報を公開しようとして、発行停止の仮処分を受けたH誌。



（岐阜県　AKICHAN'S君）★はっきり言って、見たいです。



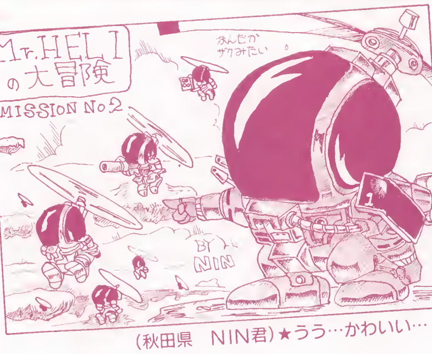
（京都府　〒607君）★名前と住所が入ってません。

ふれあい ゲームの世界

人には迷惑をかけない
そんなつもりでも
お互いに迷惑をかけあって
生きているのが人間なのだ
だから大切なのは
「ありがとう」「ごめんね」
の心かもネ

教護院から帰省して うれしかったことが 3つあります

☆僕は教護院に入っていて、ゲームができない志村純（仮名でごめんネ）くんで〜す。このたび、日ごろの行ないがよいということで、1月5日まで故郷「山田町」に帰ることになり、今ゲーセンにいます。



(秋田県　NIN君)★うう…かわいい…

僕が今回ペンを執った理由は3つあります。

1つはゲーメストのこと。ド田舎である山田町では、ゲーメストはとなりの市にいかなくちゃ買えなかったんです。けれども今は、山田にもゲーメストが入荷してきます。だいたい5冊くらいいきて、1日か2日でなくなってしまいます。とてもうれしいです。

次はゲーセンのことです。なんとAMショー（87年）のゲームがほぼそろっていたのです。これほどうれしいことはなかった。

最後の1つはゲーム仲間のことです。山田の常連はだいたい10人くらいです。そして故郷山田をはなれて暮らす人が4人います。1人が千葉のKPC－ALT－YGF－EMU君、1人が東京のよく巣鴨に行く人、1人が一ノ関のD・R君。そして僕です。その4人が偶然にも山田で会ったのです。とてもうれしかった。

んじゃ体に気をつけてください。すてきな雑誌をありがとう。

（岩手県　志村純君）

★私達みたいにいつでもゲームができる、という人間にはなかなか理解しづらいものです。『ふるさとのなまりなつかし停車場の人ごみの中にそを聞きに行く」という石川啄木の詩を知っているだろうか。日ごろ慣れ親しんだものも、一度離れてみて久し振りに出会うと、とてもうれしいものなのです。志村君がんばって…。



⬆(兵庫県　TOADAIE君)★あああおもしろい…！

不注意・過失の後始末でボクの学んだこと

☆某月某日、僕は友人SとMとゲームセンターへ行きました。その日はお金が少ししかなかったので、一番ねばれるR－TYPEをやっていました。ひさびさに150万点まで行きました。もち全面クリアです。ここからが本題。

MがハングオンJr.をやっていたので、Sと共にMの邪魔をしにいきました。ハンドルを3人で「あちょー」とかいう声と共に動かして遊んでいるうちに、なんと「バキッ!!」という音とともに、筐体が割れてしまったのです。「どわっ!!」と声を発し、SとMはちゃっかり逃げてしまい、僕だけとり残されて、おばちゃんに見つかってしまいました。

「やぁー、ごっついめぎかたしたなぁ」と言われて、あやまり、ゲームセンターのオーナーにもあやまりに行きました。

すると「悪さしようと思ってやったんとちゃうやろ。逃げんとあやまりにきて、えらい」という言葉をかけてくれました。SとMは家に電話かけられて、文句言われてました。

僕の家には電話されなかったけど、自分で正直に話すと、お父さんに「1カ月ゲームセンター行ったらあかん」と言われ、さらに「修理代高ついたら、おこずかいなしじゃ」とも言われしょんぼりしていると、ゲームセンターから電話があり、お金は払わなくてもいいとの事。うれしかったです。ゲームセンターのオーナーさん、ありがとうございました。

P・S　2月号・44ページのういにんぐらんなぁずっちょんさんと同じ事を（ゲーム場は悪い所ではない。ぜひ校長先生自身の目で判断してほしい、と）言ったら、反対に文句言われてしまった…。文句、いいまーす。コーチョーのハゲ。おわり。

（兵庫県　R－TYPE命君）

★なんですか、コーチョーのハゲとは!?　いけません。それにしてもゲーセンのオーナーさんの方が校長センセイより人間的に魅力があるね。少なくともあったかい。これからもゲームは楽しくやろうよ。

君はヘタな詩人よー、のコーナー

どちらを選びますか

コインの落ちる音と
子供たちの喜ぶ声と
どちらを選びますか
コインの数と笑顔の数と
どちらを選びますか

コインは目にみえる
「形のあるもの」ですが
夢は目にみえない
「形のないもの」ですね
ゲームセンターとは
子供にとって夢を得るところ
でもゲームセンターとは
そこで働く人にとって
お金を得るところ
夢もお金も大切なものですね

子供たちは少ししか
お金を持っていませんが
子供たちはより多くの
夢をほしがります
少ししかいない
たくさんのお金を持った
人たちと
たくさんの
少ししかないお金を持った
子供たちと
どちらを選びますか

（京都府　松尾超脳）

パロディゲーム大集合

♬もうすーぐハールですネエ
入った人も残った人も
スベった人も
一杯やりたい気分ですネエ
松竹梅!!



➡(千葉県　鈴木秀男君)★テレてる元がカワイイ!?

時代はさらにさかのぼり…
リメンバー・パールハーバー!!

1941

by CEPCOM

☆1942、1943共にアメリカが主役なんて許せないという意見が出た。時代は少し逆もどりして「1941―バトル　オブ　パールハーバー」が登場!!

自機はもちろん零戦だ。君はこの零戦を、究極の32方向レバーで動かし、最終目標のオアフ島を攻撃してくれ。

パワーアップは敵の赤水編隊を全滅させると「武運長久」のお守りが出現。お守りの色でパワーアップの種類がちがうんだ!

例えば黄色を取ると、10秒間だけ「日の丸光線」が出、これにあたったアメリカ機はなんと、寝返りをうち、自機の横につく。これには、数に限りがないため、画面いっぱいにすることも可能だ。その他にも、うれしいパワーアップはまだまだあるよ。

それにつけくわえて、「宙返り」もでき、さらには「曲芸飛行」までできるようになったぞ。

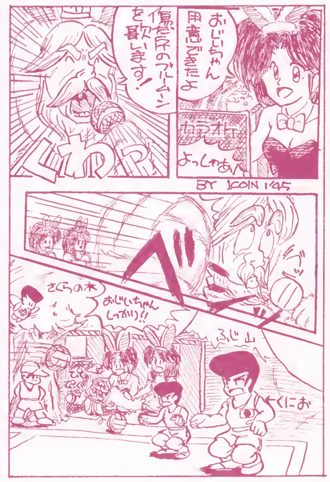
あともう1つ、禁じられたボタンがある。これは、絶対という時以外は押さないでもらいたい! このボタンを押すと、なっ、なんとあの「神風」が吹き、画面の敵を消し去ってくれる。

これですめばよいのだが、2回のうち1回はパワーが強すぎて筐体までふっとばしてしまうおそれがあるのだ。(なお、この神風がそのまま台風になるという説もある。)

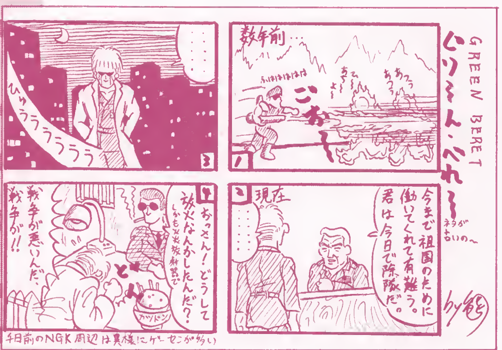
さぁ、君はこんなことは恐れないで、全部で1面しかない1941をすぐプレイしにいこう!!

(静岡県　マシュリン君)

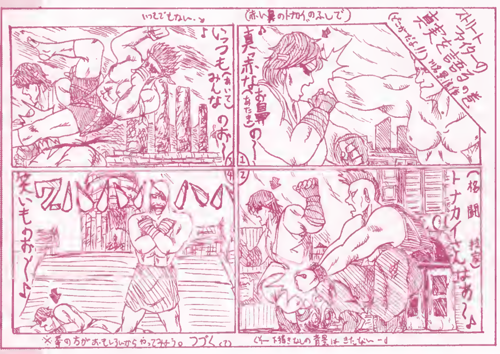
★アメリカ人の対日感情をさかなでするようなゲームだなぁ…。あぶなすぎて梅だよ。



⬅(北海道　1COIN1分45秒君)★いったい何なんでございましょーか???



⬅(兵庫県　能転樹君)★何故か相原コージのマンガを思い出したのは私だけだろーか?



◆(東京都　師匠の一番弟子川名景清さん)★サガットの笑い声は腹が立つ!!　テレカ!

リアルさを極限まで追求した
本格的シミュレーションゲーム登場!!

ジバラ

by SMK

☆ゲーム内容はありがちな? 体感コンバットゲームだ。(87年11月号「コンバットスクールの狼」参照) しかし、今回のゲームの恐しさは、戦争のすさまじさだけではない。なんと、筐体に入ったが最後、すべての装備を「自腹(ジバラ)を切って」購入しなければならないんだ。

弾がなくなる度に、自販機にかけ寄って札束を放り込むプレイヤーを想像すると、ちょっと情けないね。しかし、逆に言えば、このゲームでは金さえ払えば何でもできる。100億円あればイー○ス艦だって買えるし、100兆円払えばSD○だって君のもの!!

そうそう、言い忘れたが、人質を殺すと家族への賠償として、君の口座から自動的に1億円引き出されるので、じゅうぶんに注意してほしい…。

(青森県　河童☆巻君)

★ゲバラが発売された時、「エ・バラ」のパロがきたら絶対載せない。「ジバラ」とか「アバラ」だと載せよう!!　と思ってたんだなぁ、私は…。うまい所をつかれたよ。担当者の心を見抜くのもテクのうち。でも内容はもうひとつ。竹です。

スペースファンタジーブロックくずしロマン!?

クェスカ

by「パロディ」をクリエイトする株式会社キムコ

☆壮大なる宇宙より、長い航海を終えて地球に帰還するハイナー号。そのゆく手をさえぎる者は、一体誰だ!!　「それは私だ!!」と言わんばかりに長い長いブロックの壁があった。

ハイナー号のパイロットは「これがウワサのブロックくずしだな」と思い、ハイナー号をパドルがわりにして気長にブロックをくずしていった。

さすがの彼も、飢えと体力の消耗に苦しんだ。だが、ついに最終エリアにたどり着いた。そこには1軒のすし屋があり、中から美しい女の人が皿を持って出てきた。

女の人は「よくここまで来ました。さぁ、これが最終エリアのボスです!」と言って皿を差し出した。皿の上にはすしのごはんの上にくずしたブロックを乗せた物が!?

「これがホントのブロックずし!!」

一瞬パイロットは気を失いそうになったが、あたりの雰囲気を明るくしようとしてこう言った。

「こんなもん、クエスカー!!」

……あたりは暗黒の世界となった。そしてパイロットと美しい女の人は、いつまでも動こうとはしなかった。いつまでも……いつまでも……。

(愛知県　りあき君)

★こ、こいつは…一体何なんでしょう?　ダジャレは国境も宇宙も越えるのでしょうか?　思わず松のテレカあたりだよ。

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ゲームミュージック、セガVOL1～3、コナミVOL3、ダライアスGMを各1、500円で売ります。まずは往復ハガキで。
(〒384－01 長野佐久市中込新町2055－9 土屋研英)

☆ゲーム基板の「スクランブルフォーメーション」(新品同様)を3万～4万円で売ります。往復ハガキで。
(〒441－34 愛知県渥美郡田原町大字大草字山の寺4 藤原成和)

☆ビデオゲーム基板、ブラックドラゴンと恋のホットロックをお売りします。希望価格を書いて封書でお願いします。
(〒123 東京都足立区西新井栄町1－13－9 星川里士)

☆セガマークIII本体(箱入り、説明書つき)を6，000円、アフターバーナーを3，000円、スペースハリアーを2，500円、北斗の拳を2，000円、ザ・プロ野球を2，500円で売ります。組みあわせもOK。連絡下されば希望価格にも応じます。
(〒299－01 千葉県市原市青葉台4－9－22 中山永治)

☆セガマスターシステムに、アフターバーナー、SDI、ザ・プロ野球をつけて、2万円＋送料で売ります。本体、ソフト共に箱、説明書有。ただし、TV出力は付属のRFケーブルでなく、別売のビデオケーブルです。買ってくれた人には、全機種用ブラックオニキスをオマケします。Wハガキ待ってます。
(〒671－23 兵庫県飾磨郡夢前町護持1364－48 小俣良知)

もうかりょーと どうだ?(福岡県の言葉＝田部さん提供)

買います

☆ゲーメスト86年11月号、87年1月号を各300～350円で。コナミゲームミュージックVOL2のCDを各1、500円ぐらいで譲って下さい。まずはWハガキで。
(〒882－11 宮崎県西臼杵郡高千穂町三田井1077－2 南條寿光)

☆セガMKIIIのアウトラン、ファンタジーゾーンII、BMXトライアル、F16などその他のソフトを1，000円位で売って下さい。ハガキで連絡を。
(〒573 大阪府枚方市香里園山之手町12－23 内藤豊)

☆ゲームミュージック、タイトーゲームミュージックVOL2、コナミゲームミュージックVOL3のCDを各2，000円で売って下さい。Wハガキで連絡下さい。
(〒989－42 宮城県遠田郡南郷町二郷字高玉2－10－1 小川健一)

☆ビデオゲーム基板、源平討魔伝を5万円、グラディウスを3万円位で売ってくれる方、Wハガキで連絡下さい。
(〒979－25 福島県相馬市磯部芹谷地406 堀武美)

☆グラディウス2、000万点への道を読んで完璧になって、もうあきてしまった…という人は筐体ごと僕に安く譲って下さい。一番安く売ってくれた方にはファミコンのディスクカードを10枚以上つけます。Wハガキに値段を書いて連絡を。
(〒260 千葉県千葉市都賀の台3－10－39 安芸政志)

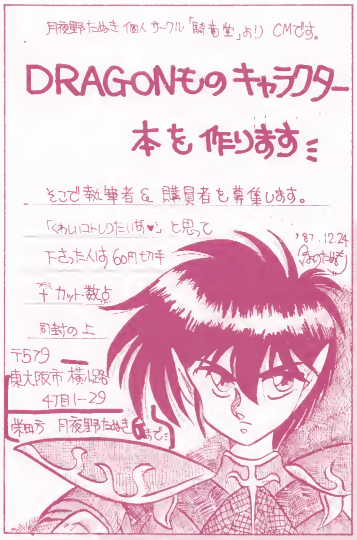
その他

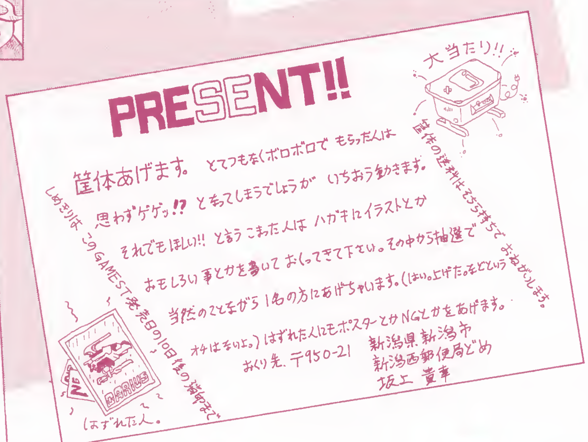
☆僕のセガマークIII用のオパオパとあなたのスペースハリアーを交換して下さい。Wハガキで。箱、説明書つき。
(〒604 京都市中京区御幸町三条上ル丸屋町325 植木敦司)

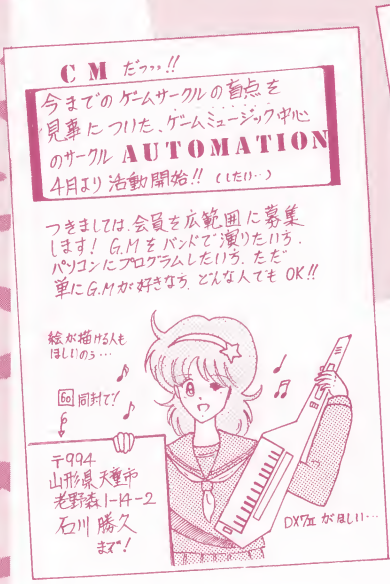
☆そこのゲーメストを読んでる君。僕と文通&情報交換をして下さい。必ず往復ハガキで。
(〒975 福島県原町市橋本町2－97－20 戸来孝文)

☆今、いっしょにゲーセンに行ったり、ゲームの情報交換などができる人をもとめています。男女かまわず、ゲーム&ゲーメストが好きな方は気軽にお便り下さい(特に女の子の方)。サークルの方でもいいですよ。100%返事を出します!!
(〒699－04 島根県八束郡宍道553－2 小林良介)



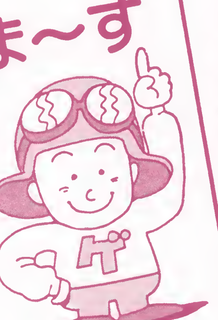






お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売!
〔KIC-045DX〕

君のお部屋はゲームコーナー!

●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

■価格〔KICコントロールBOX〕★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応￥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応………￥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………￥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。組立てフルキットを御希望の方は、全品5,000円引きです!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1〜2チャンネル)

図解入り組み立てキットにチャレンジ!



★ただ今発売記念セール中!

■寸　法
W.450×D.200×H.110(㎜)

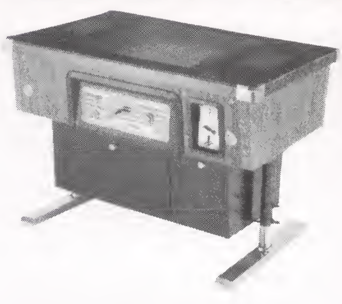
付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガー ボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A
●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

RGBモニター (アナログ21ピン) 対応もあります!!

本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!

※21ピンコネクターケーブル付き。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
￥20,000より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板
￥5,000より(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

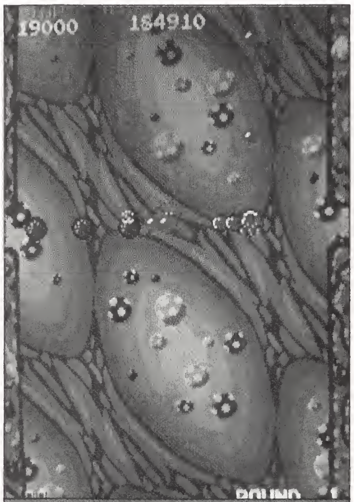
★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5) ☎03(793)2871㈹

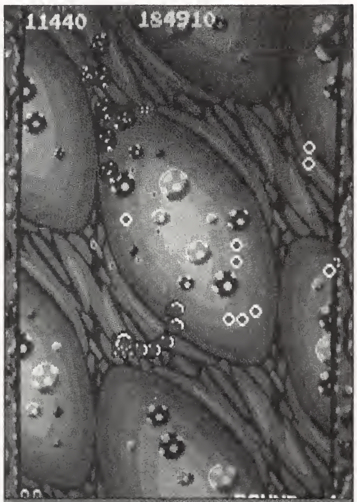
★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

奥は深いぞ!!

Dr.トッペル探検隊



ここは横にフォーメーションを組んで先手必勝パターン。



オプションが5つ付いた状態。

FISCHER

フォーメーションを使いこなせ!!
組み合わせは君の腕によって無限大だ

ストーリー

西暦20××年。惑星ガラパゴスに流れる大河、ケロル川において異常な生物群が発見された。この原因を究明すべく、トッペル教授率いる調査船モリアオガエル号が出動した……。

プレイ方法

8方向で自機を操作し、Aボタンでショット、Bボタンでフォーメーションの切替を行います。

どう使うかと言うと、オプションを付けている時にボタンを1回押すと、その状態で固定され、もう1回押すと、解除する事が出来ます。レバーとボタンを押すタイミングにより様々なフォーメーションを組み変える事が出来、攻撃方向もその状態によって変わってきます。

その場面の状況に応じて前方を強くしたり、横方向に撃てるフォーメーションを組んだりと奥の深い操作系になっています。

敵をどんどん倒して進んで行くとエリアボスが現れ、倒すとラウンドクリアとなります。

アイテム紹介

敵編隊を倒すと様々なパワーアップアイテムが出現します。

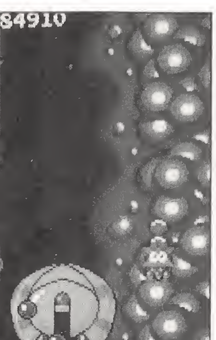
☆ドル袋…ボーナス得点。赤、青、黄、白の4色あり、それぞれ得点が異なる。

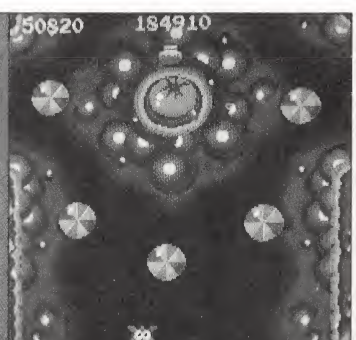
☆ベル…いわゆるオプション。最高50まで付けられるオプションとはいえ、弾に当たると1つずつ消えてしまうので注意。

●パワーアップ…自機の弾が大きくなり、2倍の破壊力になる。

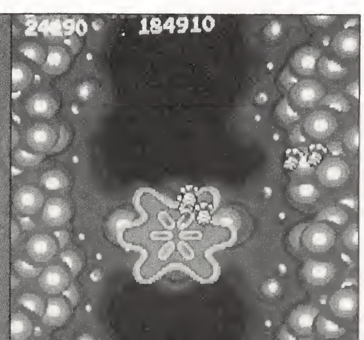
●スピードアップ…移動スピードが4段階にUP。

●スペシャル…1UP。タカ

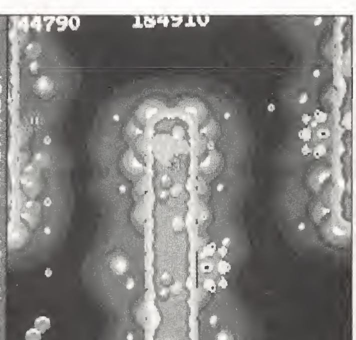




ここはオプションを下に付けて上手く1UPを取ろう。

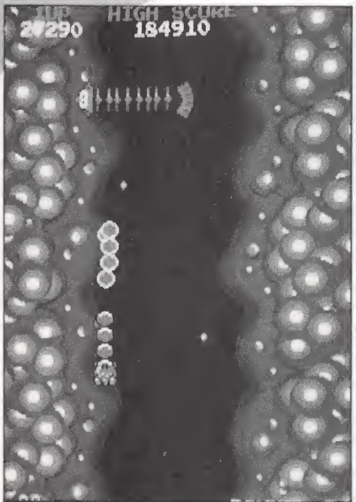


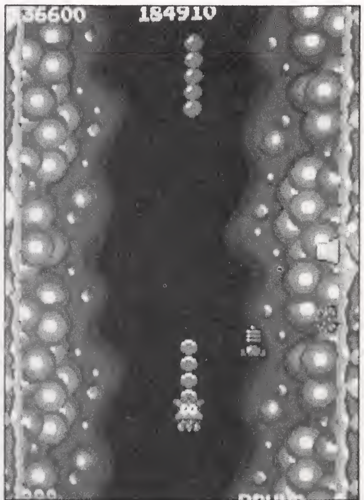
オプションをバリア代わりにするのもひとつの手かも?

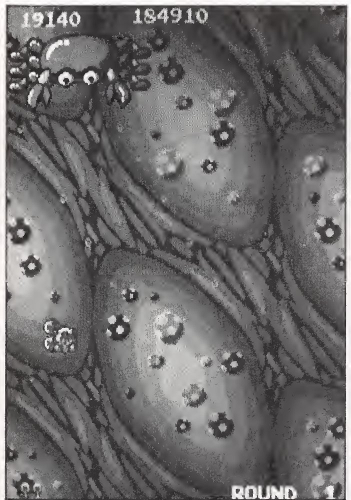


この砲台は弾をたくさん出す上に耐久力があるので厄介な奴だ。

コミカルシューティングだ!


バリアを奪い取れ!!


SHOTのパワーアップアイテム。


1面のボス。ドウラケガニ。目と手足を全て破壊してから本体に撃ち込もう。


横への攻撃がかなり強くなっている。

ラフジツボを破壊する事により出現する。

●バリア…2・5面に出現するホネカブトウオの胴体を全て破壊すると得られる。4発弾に当たるまで耐えられる。

攻略ポイント

今回は紹介ということで、全体的に大切なポイントをいくつか説明してみましょう。

◎フォーメーションを使いこなせ

このゲームで最も重要なのが、フォーメーションの切替に慣れること。実際にプレイしてみると分かるが、自分の思った通りにフォーメーションを組むのが結構難しい。何回もやって慣れてもらうしかないんですが、自由自在にフォーメーションが組める様になれば、どんどん先に進めるでしょう。

◎スペシャルアイテム(1UP)を逃がすな

全面で2カ所タカラフジツボが出現します。このつぼを壊せば1UPキャラになりますが、オプションを下に付けていないと絶対に取れないので、必ず1個は付けている様にすること。

◎ホネカブトウオを破壊せよ

ホネカブトウオが出現したら胴体を全て破壊し、残った頭を取るべし。バリアになるぞ。時間で消えることは無いので弾に当たらない様にしよう。

◎テングフジツボを利用せよ

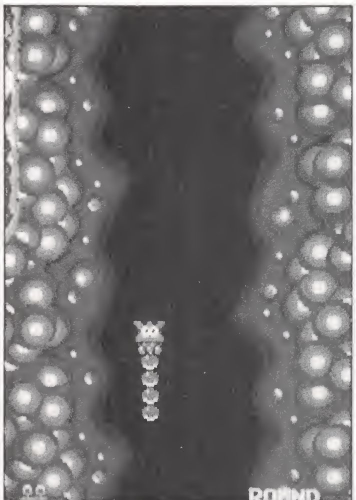
よく出現する富士山型の障害物を破壊すると、敵の弾による攻撃が一瞬ストップするので、これを効果的に利用しましょう。敵が多く出現し、弾の多い所ではテングフジツボを優先的に破壊していくのもテクニックの1つです。

◎砲台を残すな

砲台は残せば画面下に消えるまで弾を撃ち続けるので、なるべく全滅させるつもりで進みましょう。

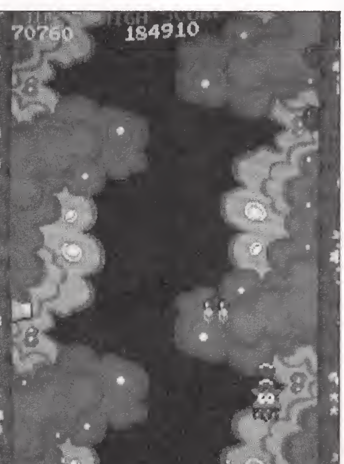
以上がポイントですが、基本的にはシューティング物なので、弾よけに自信のある人ならば、それほど難しいゲームでないと思います。

内容は単純ですが、幻想的なグラフィックに神秘的なBGMで、妙な雰囲気を持ったこのゲーム、とりあえず全7ステージをクリアしてみる価値はありそうです。

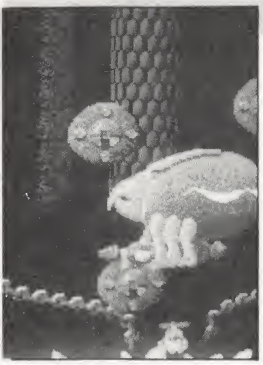

バリアを付けた(覆った?)状態。何故か笑える。


3面ボス、オオミトリガメ。頭と手足を全て破壊しないと本体にダメージを与えられません。


おいしそうな背景だが、敵の攻撃はちっともおいしくない。


スピードアップのアイテム。とりあえず1個は必ず取らないとダメ。


2面ボス、シャムオウムガイ。中央のフタを全て破壊してからコアをうまく狙い撃ちしましょう。


4面の中ボス。はじでジャンプ。

闘う人間発電所
チェルノブ

©データイースト

やまかわ悠理



タイトル画面。あぶない!?

行けチェルノブ。アトミック・パワーを全開にして、憎っくき父の仇、デスタリア軍団を殲滅せよ。

ストーリー

チェルノブは若き炭鉱夫である。

ある日、炭鉱からさほど遠くない原子力発電所で爆破事件が起きた。その爆風下に彼は父と共にいた。

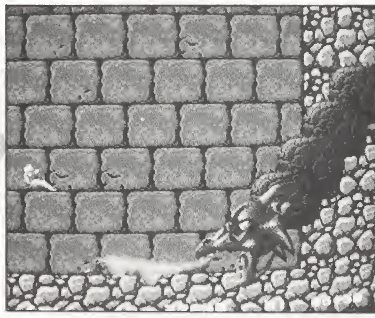
彼は奇跡的に助かったが、父は帰らぬ人となった。彼はみるみるうちに回復していったが、自分の体に人間以上の力が宿り、しかもそれが放射能が原因と知り、悩み苦しんだ。

その頃、アメリカは謎の軍団デスタリアによって占拠されていた。彼らは、有史以前からの地球の先住者と名のり、再び地球を我ものにしようと侵略を開始したのだ。

田舎とはいえ、チェルノブの村にもそのニュースはすぐに届いた。さらに先の原発事故が奴らの仕業と知った以上悩んではいられない。父の復讐と自分の体の為に戦う決意をした。

だが、デスタリアンの魔の手は、すでにチェルノブにも伸びていた。デスタリアンはチェルノブの能力に気付き、彼を洗脳するために捕らえて地下基地に閉じ込めた。

チェルノブは、首領がニューヨークにいることを知った。彼の怒りは頂点に達し、洗脳室を突破し、一路ニューヨークへ…。

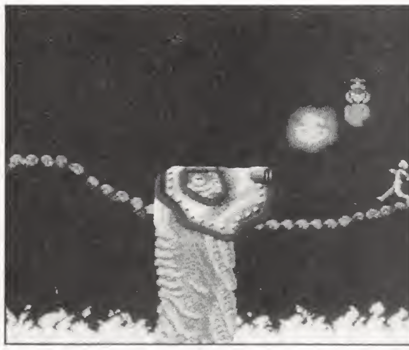

1面の大ボス。強くない。

基本操作

操作は8方向レバーに3ボタン。ボタンは左から、攻撃ボタン・ジャンプボタン・方向転換ボタン。この方向転換ボタンというのは、セクションZと同じもので、攻撃する方向が変わるというもの。

レバーを上に入れて攻撃ボタンを押せば、45度の方向にショットし、レバーを左右に入れたままジャンプして攻撃ボタンを押せば、8方向に撃てる(一瞬だけ)。ただし、狙って撃つことはできない。

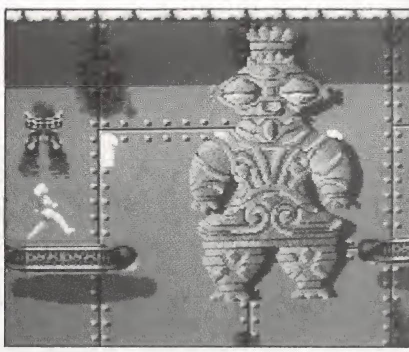
レバーを左右に入れずにジャンプすれば垂直ジャンプできる。このジャンプ中に、着地地点に敵がいれば踏みつぶせる。ただし、耐久力のある敵にはダメージをあたえるだけになる。


2面の中ボス。連射あるのみ。

強制スクロールにまず慣れよう

このゲームの特徴は、背景のスクロールが自動的に流れていく強制スクロールだ。このため、プレイヤー（チェルノブ）はなにもしなくても勝手に走っていく。また、プレイヤーが進行方向と逆に戻ろうとしてレバーを左に入れても、その場に立ち止まるだけである。まず、この感覚に慣れないとつらい。アイテムが通りすぎていったとしても、それを取ることができないのである。

しかし、大ボスとの対決の時はスクロールが止まってしまうので、プレイヤーも後にさがれる。なぜだ…。


2面の大ボス。目つきが…。

パワーアップアイテム

☆**UP**…赤・青・黄の3種類あり、赤は武器が拡大して威力がアップ。青は弾数が増え連射能力がアップ。黄は弾のスピードアップに射定距離がアップ。それぞれ3段階までパワーアップ可能。

☆**J**…ジャンプ力がアップ。

☆光子力光線…最初に持っている武器。ごく普通のショット。

☆**光輪**…赤UPを取っていると、ショットしたあと大きくなるショット。いわゆるリップルレーザー。

☆**重力分銅**…ショットが回転しながら飛んでいき、幅広い攻撃ができる。連射しにくいのが難点。

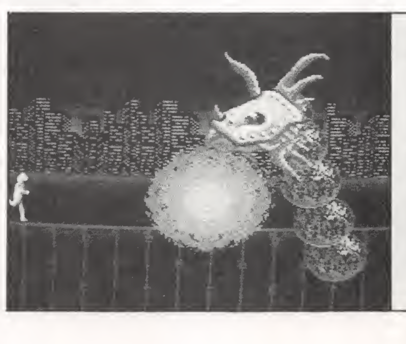
☆**エネルギーブーメラン**…よくあるブーメラン。撃ったら戻ってくる。パワーが最強じゃないと使えない。

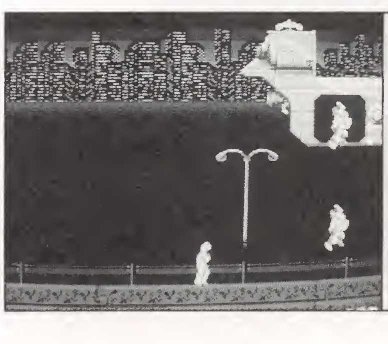
☆**電撃むち**…射定内にいるザコを一掃できる。

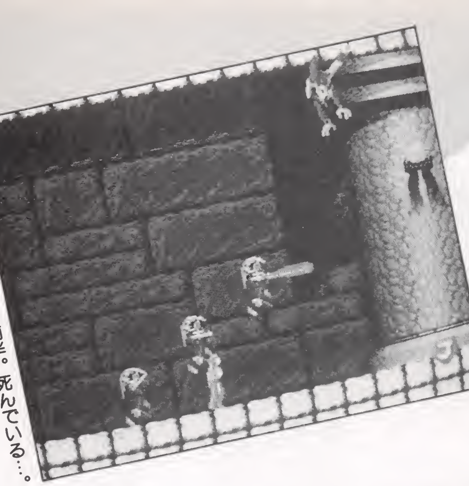
☆**赤城山ミサイル**…プロジェクトO子のと同じ? まあ普通のホーミングミサイル。

☆**円高&ドル安**…それぞれ5000点&2000点。しかし、なんちゅうネーミングだ。

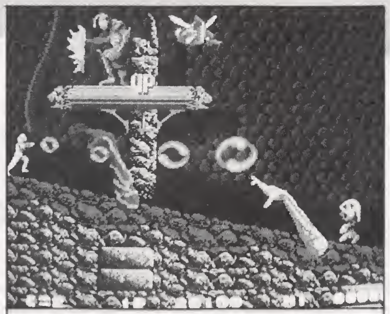
円高・ドル安以外は取っても0点。場所によって使えない武器があるので、きちんと選択しよう。


3面の中ボス。はじでよける。

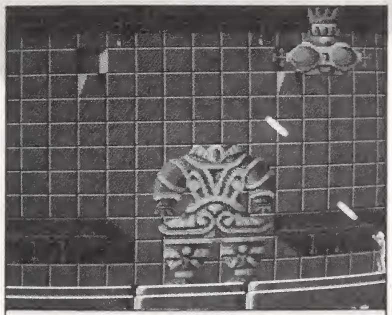

3面の大ボス。○○○○魂斗羅!?



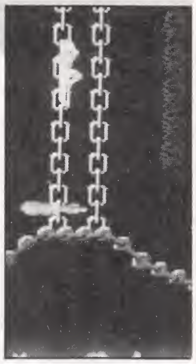
5面の前半。死んでいる…。



5面の前半。詰んでいる…。



4面の大ボス。角度を見切れ。



ラウンド別攻略

地下洗脳室からの脱出 1面

何回かプレイした人なら、肩慣らし程度の面だが、初めてプレイする人にとっては地獄のような面。初心者は操作に慣れよう。

中ボスの"ソーダー4"はダメージをくらうと回転している球で身を守ろうとする。だけど連射していれば倒せるだろう。装備が上がってないと、ちょっとつらい。一定時間たつと画面の左に消えるため前進してくるので、回転している球を踏んで(結構難しい)切りかえそう。まあ、倒してしまうのに越したことはないんだけどね。

その後、分岐点がある(表示はないけど落し穴みたいになっている所)が、上に行けば、パワーアップアイテムがあり、下に行けばドル安3つに円高が1つある。

大ボス前のズフリナ(三葉中)は無理すると死ぬので、ほどほどに…。

大ボスのロックバーター(ドラゴン)は頭が弱点。顔に近づくと火を吐き、時間がたつと突進してくる。このことから長期戦は不利なので速攻で。電撃むちだときついぞ。

地底大森林を突破し地上へ 2面

D-Fe(盾を持った敵)はジャンプした瞬間にショットすれば倒せるのだが、結構高度なテクなので、ジャンプして踏みつぶすのが無難。

中ボスのギズム(恐竜)は特に攻撃はしてこないけど、体当たり攻撃してくる。仮面を撃てば退治できる(仮面がはがれる)けど、固いので無視してもよい。

大ボスはドグウ。両方の目玉が弱点。攻撃は踏みつぶし攻撃とハニワ弾。4回ジャンプしたあとにハニワ弾が飛んでくる。ジャンプしてる時に下をくぐることはできないので、ハニワ弾が出たあとに垂直ジャンプをして、頭に乗って反対側に渡れれば楽勝。なお、両側の足場の下はドグウに対しては安全地帯。

なお、この面からヌビーサ(火炎放射器を持っている敵)がいやらしい所に多く出てくるので、うかつにジャンプしないこと。

地上前線部隊を叩け 3面

前半と後半に1台ずつ出てくる小型ヘリは砲台を早めに壊し、スピーサ(ただ走るだけの敵)を安全な所で倒し、ヘリ本体を連射して倒せばよい。

中ボスはソドム。右から左に行く時に火を吐く。画面はじでジャンプして飛び越せばよい。赤城山ミサイルがかなり使える。

その次の海の上では1個1個ジャンプして、スクロールに負けそうになったら1個飛ばしてジャンプしよう。

大ボスはB-GHELI。こいつは、左右に行ったり来たりしながら、除々に下に降りてくる。左右に止まっている時はヌビーサを出してくる。攻略法は連射あるのみ。ただし、3方向に出してくる弾は注意が必要。赤城山ミサイルだときつい。

機械生物地帯潜入 4面

D-Feはやっぱり踏みつぶしたほうが無難。中ボスまでは、とり立てて難しい所がないのでイージーミスをしないように。

中ボスはソーダー8。見た所は1面のと変わらないが砲台を持っている。この砲台からの火炎放射が慣れないうちはつらい。画面後方で火炎をかわすのが最初のうちはいいかもしれない。赤城山ミサイルなら簡単に倒せる。このあとも、この面は赤城山ミサイルでOK。

そのあと、分岐点があるが、上にいけば点数。下に行けばパワーアップがある。これもお好きな方へ。

大ボスはメカドグウ。最初は2面とまったく同じだが、両目をつぶした後に首が飛ぶ。こんどは顔が弱点になる。動きが見切れれば楽勝なのだが、胴体はジャンプしているのでうまく足場を使おう。

アメリカ本土地下奪回 5面

パターンを作らないときつい面。

前半の手がいっぱいはえている所は、手の上にはねまわったほうがいいでしょう。

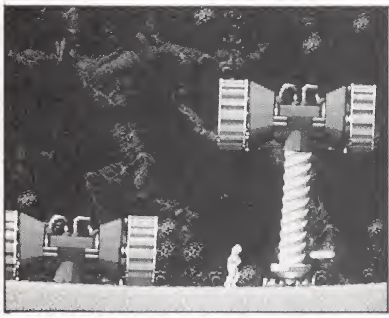
次の柱につかまっているザルとザルザ(シャレコーベを投げつけてくる奴)がいる所は、画面右側で左をむいてがんばるしかない。画面真中にいると総攻撃をくらうぞ。

その次のハンマーは…。やってみてください。

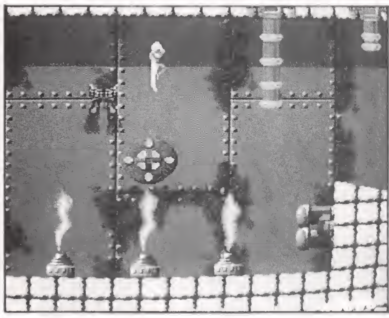
次の火炎地帯は、球がその直前に出てくるので、それを利用すれば楽。

最後の、手がいっぱいある所は手の上にのって前に出た方が楽。

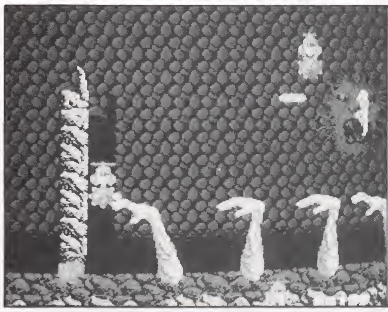
大ボスはデス・ガーワ。心臓が弱点。近づくと首がのびてきて、遠くにいるとザコを出してくる。ある程度ダメージを与えると突っ込んでくる強敵。ダメージを与えて、後方にさがって突っ込んでくるのをジャンプすればよい。この敵は3回出てくるので、お忘れなく。



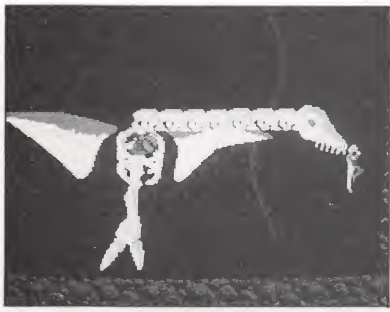
5面の中盤。一度お試しを。



5面の後半。くわしくは本文を。



5面の最後。発狂!!



5面のボス。やめてくださーい!!

MTJ氏の挑戦!!

レインボーアイランド エクストラバージョン

GOD鈴木

©タイトー



前作をきわめた人も安心してはいけない。君の仕事はまだ終わってはいない。開発者MTJ氏が君たちに挑戦状を突きつけてきた。受けて立つしかない!!

これはMTJ氏からのプレイヤーへの挑戦だ!?

この記事が誌上に掲載されている頃には、エクストラバージョンはすでに発売され、読者の方もプレイされていると思いますが、いかがでしたか?

実際にプレイして感じる事は、旧レインボーアイランドの欠点を補い、より完成されたゲームを目指している、という、ゲームデザイナーMTJ氏の思想でしょう。

いわば、エクストラバージョンとは、MTJ氏から突きつけられたプレイヤーへの挑戦とも言えるかもしれません。

旧とエクストラの違いは?

なんと言っても後半の難易度でしょう。

つまり、旧レインボーアイランドは、シークレットルームに入れず、装備が集められないと、全面クリアが難しいのに対し、シークレットルームに確実に入れる様になって装備が集められると、必要以上にゲームが簡単になってしまう、という事。

その為、エクストラバージョンのシークレットルームのアイテムは、まず羽がありません。

又、くじゃくの羽も、一応ありますが、なんと5秒間しか各面で妖精はついていてくれません。

ただし、今回はちょっと変った性質をくじゃくの羽は持っていて、その面で最初にジャンプボタンを押してからの5秒間が妖精がついている時間です。ひょっとしたら利用できる性質かもしれませんね。

もちろん、前半はそれなりに易しくなっています。ワールドーのボスがエレクトリックファンなので、いきなりビビる人もいるかもしれませんが、ちゃんと易しくなっているから心配は無用です。

一応参考までに各ワールドのボスのアドバイスを少し書いておきます。

●ワールド1

先にも書いた様に簡単。問題はないでしょう。

●ワールド2

フェアリーランド面の悪魔。動きが意外と速いから気を付けて下さい。

●ワールド3

ここまで来る人だったら、なんとかなるでしょう。

●ワールド4

左右に動くモアイですが、切り返しさえ気を付ければ難しくないでしょう。それにモアイの出す板は、今回は虹で壊せるのが親切です。

●ワールド5

クモよりも、一緒に降ってくるクモの巣の方がやっかいです。でも、ここまで来れる人間なら大丈夫でしょう。

●ワールド6

まず最初にひっかかるボスは、多分これ。ドラキュラの出すコウモリの間合いが短いのが、まずきつい。ドラキュラ自身の動きも速いので、画面の端に追い込まれ易いという事も忘れないで下さい。

とにかくドラキュラに接近されると、まず負けるので、遠まきにして下、上と逃げながら攻撃して下さい。

●ワールド7

ピエロの出す小ピエロが8匹もいる、というのがまず詰んでいる。体力もフルゲージあるから、フル装備でないと、下で戦うのはかなりつらい。

まぎれもなく最難ボスキャラのうちの一つでしょう。攻略法は…。

●ワールド8

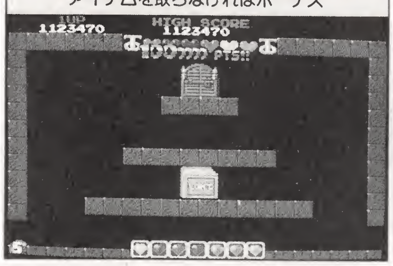
これ以降の面は私自身、まだあまりリプレイした事がないので、まだ何とも言えません。

みなさん、自分達の手で攻略してみて下さい。

ボーナスについて

先月号(90ページ)でも新ボーナスシステムについて紹介しましたが、今月も少し補足説明しておきます。

アイテムを取らなければボーナス





御存知シークレットルーム

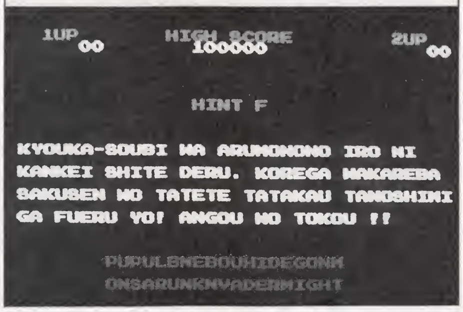
シークレットルームにもドル袋は降ってくるのです。笑える。

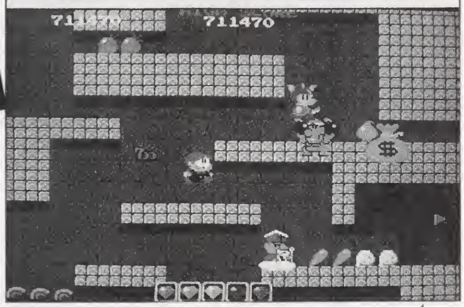


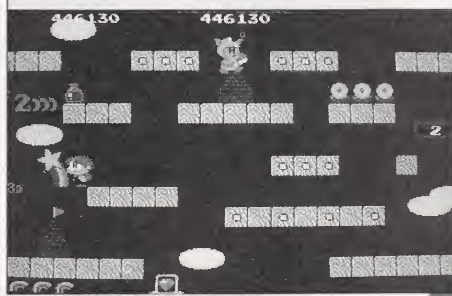
ゲームデザイナー

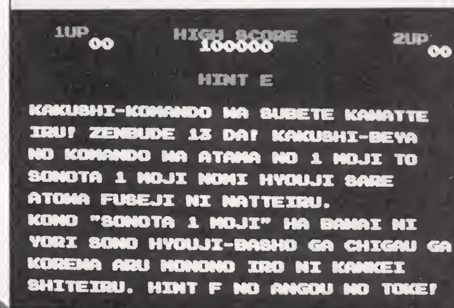


はっきり言ってここら辺は鬼。

下の暗号の意味はわかるかな？


ドル袋の降ってくるタイミングは乱数みたいですね。


オオ！　あれは？


――だそうです。


図—2

ラストダイヤカラー	アイテム	効果
赤	ブック・オブ・コンティニュー	ワールド7以降がコンティニュー可になる
燈	ドル袋	各面で10万のドル袋が1個降ってくる
黄	カギ	コマンドが一瞬見える
緑	くじゃくの羽	5秒間妖精がつく
青	黄色いつぼ	速射
藍	赤いつぼ	連射
紫	くつ	移動スピードUP

図—1

SCORE 下3ケタ	FOOD	SCORE
000	フライドポテト	3,000pts.
110	31ーアイス	
220	プリン	
330	ハンバーガー	
440	ショートケーキ	
550	チョコケーキ	
660	ビール	
770	フランクフルト	
880	ソフトクリーム	
990	サイダーアイス	

ゴールインの時に下3ケタの数字を合わせておくと、宝箱から出るフードの点数が高くなります。(図—1)

又、1/128の確率で宝箱から7色のハートが出る事があるそうです(一個一万点)。もちろん、これはまったくの乱数だそうです。

ちなみに、アイテムの法則は旧バージョンとほぼ同じだそうですが、多少違うのはホーリーウォーターが出易くなって、やっと日の目を見たという事でしょう。

つまり、旧レインボーアイランドでは、アイテムの条件が何も該当してなければ、何も出ませんが、エクストラバージョンでは何のアイテムの条件も該当していない時にホーリーウォーターが出る事になっているそうです。

シークレットルームの謎

各ワールドのシークレットルームに書かれているコマンドはもちろん決まっていますが、そこにおいてあるアイテムは一定ではありません。

実は、そのワールドのボスにたどり着いた時に、一番最後に取った小ダイヤの色で、そのワールドのシークレットルームの中のアイテムが決まるのです。

ラストダイヤのカラー対応装備については図—2を参照して下さい。

コマンドについても、現在公表できる範囲だけでも書いておきますから参考にして下さい。(図—3)

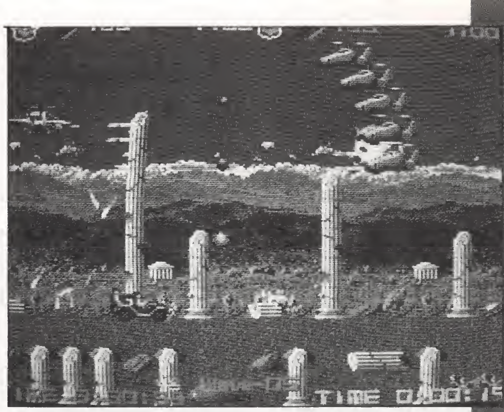
以上が誌上で公表できる資料・アドバイスです。後は皆さんの手で、このゲームの謎を解いて下さい。

図—3

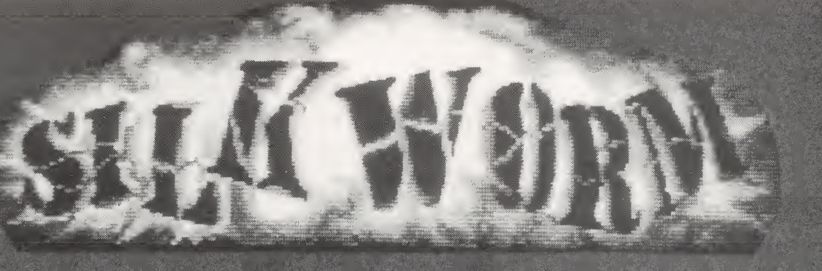
ワールド1	$???????	くつ
〃 2	ф????8??	赤いつぼ
〃 3	8?$?????	黄色いつぼ
〃 4	8???R???	HINT D(ハイスコアのヒント)
〃 5	J?$J?$ф?	HINT E(ふせ字の謎)
〃 6	$8фJ$8RR	HINT F(謎の暗号クイズ)
〃 7	J???????	ブック・オブ・コンティニュー
〃 8	J??8?R??	大金貨
〃 9	R????8R?	ブック・オブ・コンティニュー＋大金貨
〃 10	8???????	1億カウンターストップ
HINT A	8ф8ф8фR$	
〃 B	JфJ$J8J$	
〃 C	$ф8JRф$R	



点数下3ケタに注目。



編成を組んで攻撃してくる敵もいるよ。



2人の協力プレイが道を開く

シルクワーム

テクモの最新シューティングゲーム。新鋭ジェットヘリと重武装ジープを駆使して恐るべき人工頭脳を撃滅せよ！

ストーリー

199X年、人類は遂に人工頭脳"MH－C2"を完成させた。が、しかし、あまりに完全すぎたあまり"MH－C2"は、この地球を征服しようと全世界のネットワークをおさえ、全ての兵器をコントロールし、"神"として君臨し始めた。

その頭脳を撃滅するため、最新鋭ジェットヘリ"G－COBRA"と重武装ジープ"B－バンサー"は出動した!!

背景にも注目

さすがはアルゴスの戦士のテクモ、グラフィックにも見応えありだ。

面構成は12面。(背景はイメージとして想像してみてください。)

1面 アルプス山脈

まだまだ敵の攻撃もさほど強くないのでスネークヘッドを倒して、ツイン＋連射＋スピードアップぐらいの装備にしておくと、後の面がだいぶ楽になります。

2面 オーストラリア

岩にはりついている敵が多いので、早めに撃って、ホーミングミサイルを出させないようにしよう。

3面 メキシコ

ヘリをボロボロ出してくる敵クェーブターは、2人プレイならヘリでジープを援護しながら協力していこう。

4面 アルゼンチン

そろそろ難しくなってくる。地上に立っているロボットは、頭が分離する時もあるので注意だ。

5面 ギリシア

ハエたたきのような敵もでてくる。この面まで来ることができれば、君はスーパーパワーアップできるだろう。なぜって？　それは…。

6面 地中海

ジープは2連装になっていれば地上の地雷を撃てるけれど、1連装ならばヘリで援護しよう。



美しいタイトル画面。

7面 アメリカ

この面も背景が美しくて、思わず見とれてしまいそうだけど、敵の攻撃はさらに厳しくなっているぞ。

8面 エーゲ海

さあ、いよいよ後半だ。パワーアップしていないとつらいぞ。

9面 サハラ砂漠

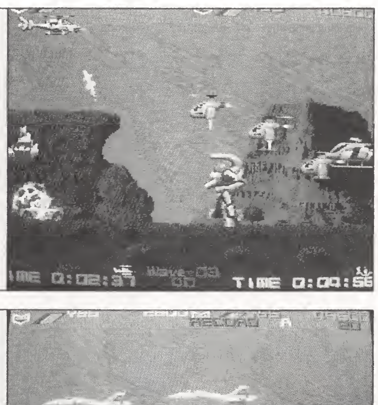
シルクワームがメチャ速くなっているから慎重に進もう。

10面 ロッキー山脈

1コインなら、そろそろ階級章が16個そろうんじゃないかな。そうなればこっちのもの。連射とよけだ!!

11面 基地 MH－C2

これ以降は自分で行って確かめよう。気合で突破だ!!



このロボットは頭を分離して攻撃する時もあるよ。

12面 脱出

エンディングまであと1歩。がんばれ!!

アイテムの説明だぞ

このゲームはあまりアイテムが多くないので、すぐ覚えられると思います。

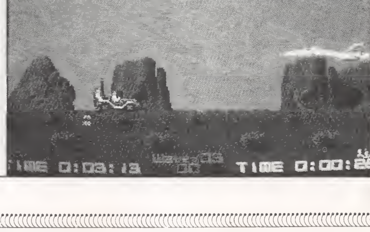
アイテムは特定の敵(スネークヘッド。5機合体する敵)を倒すとでるもので、4種類あります。

●ツインアイテム…最初にでてくるアイテム。文字通り2連装できます。

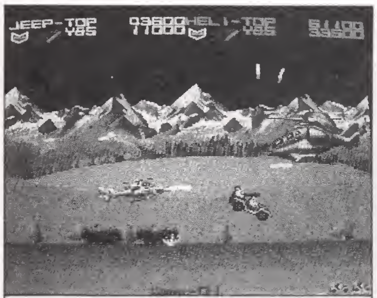


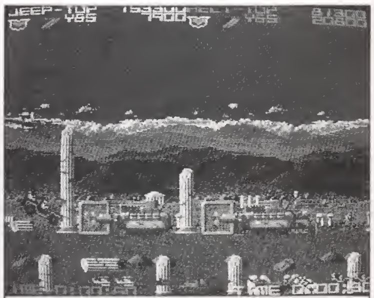
ツインアイテム

●ターボ＋連射アイテム…ツインのままでスネークヘッドを倒すと出ます。取るとスピードアップし、連射できます。

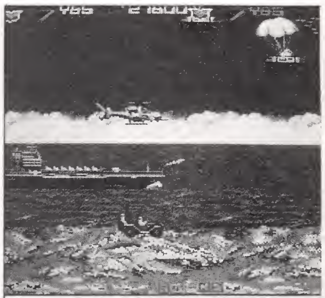


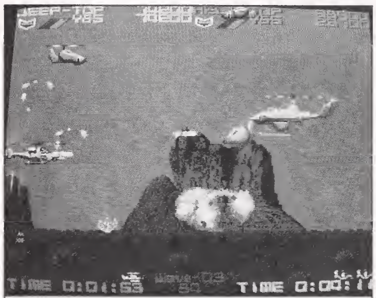
きれいな飛行機、でも強いよ!!

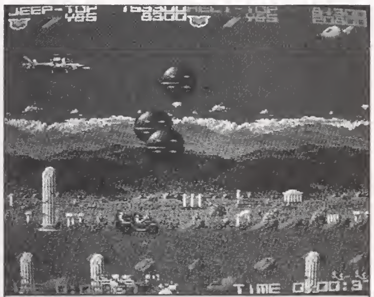

ボスその1、ブーナー。弾を見切れ!!

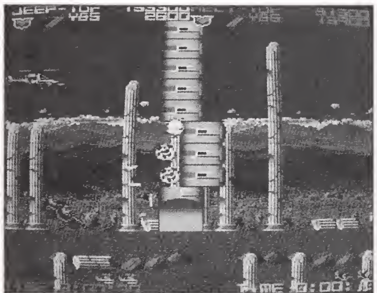

ハエタタキみたいな戦車。

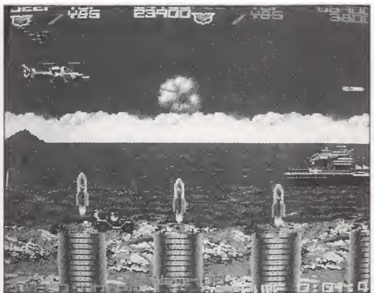

ボロボロヘリをはいてくるクェーブター。終わってるよ？

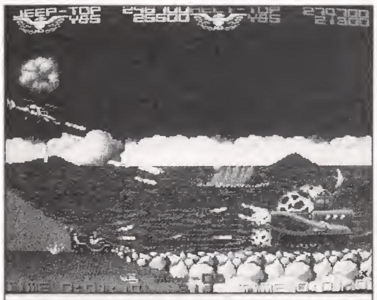

船から小さい飛行機が飛び立っているのが分かるかな。

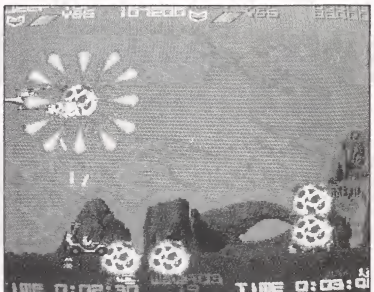

これがアイテムをだしてくるスネークヘッドだ。本体を狙え!!

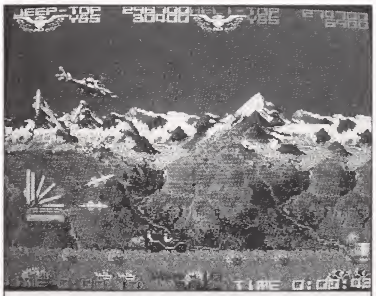

リベンジオブルービックキューブ（なつかしい…）の中身みたい。

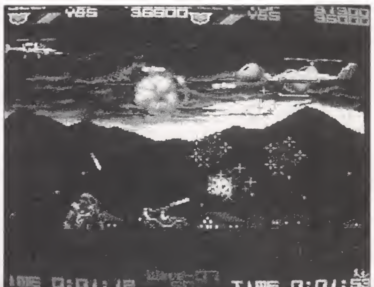

だるま落としでやっつけろ!?

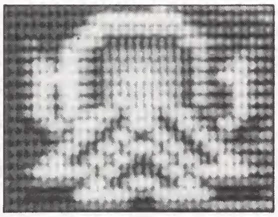

このミサイルは無制限に出てくるから、よけて行こう。


ボスその2、マッターホルン。頭部が弱点だ!!


全滅するとこうなる。


5方向にミサイルをはいてくる。アコーディオン？

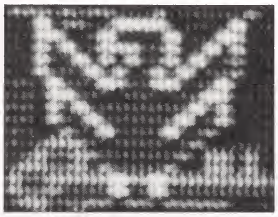

このキラキラ輝るのを撃つと敵が全滅するよ。


ボーナスアイテム


ターボ＋連射アイテム

●ボーナスアイテム…ターボ＋連射アイテムをもってスネークヘッドを倒すと出ます。取ると1万点ボーナスです。

●スーパーパワーアップアイテム…これについては何も言えませんが、がんばれば必ず手に入るでしょう。


隠れアイテム

また、これらのアイテムを取るごとに画面上部の階級章が変化し、16個とると、死んでもツイン＋ターボ＋連射のままでゲームが続けられます。

発売バージョンは、もう少しアイテムが増えるかもしれません。

敵キャラ

★ロックス…このキャラクターはキラキラと輝きながら出現します。一見してアイテムのようですが、アイテムではないので、取ろうとして触れたら死にます。

このキャラクターを倒すと画面上のキャラクターは全滅します。(但し、後で説明する敵でクエーブターとスネークヘッド、ボスキャラは爆破しません。)地上物の地雷を倒すと出てきます。

★クエーブター…この敵キャラは小さなヘリをつんでいて、画面に出ると、そのヘリをボロボロはきだしてきます。小さなヘリは倒せますが、クエーブター本体は破壊できません。

★スネークヘッド…重要なキャラクターです。5機合体して始めて倒せますが、前の部分で防御もします。4機合体時に(頭の部分がない時)256発当てれば倒せますが、まず無理でしょう。このキャラを倒すとアイテムが出るので、必ず倒すようにしましょう。

ボスキャラ

★ブーナー…このボスは体に撃ちこめば数発でやっつけられますが、面を進むごとに強くなります。しかし、弱点が一カ所あり、そこを狙えば割りとあっさりやられます。但し、そこを狙えるのはジープだけです。でも、タイミングの問題もあります。

★マッターホルン…このボスの弱点は頭部の点滅している部分です。これも高次面になるほど強くなります。ジープはちょっとした細工でほとんど動かずに倒せるようです。

★シルクワーム…このゲームのタイトルとなったミサイルです。一直線に飛んできますが、破壊不能なので、ひたすらよけてください。

慣れがかんじん!!

1人プレイなら、ジープの方が楽だと思います。(人それぞれだけど)。あとは慣れればそれほど難しくはないはずです。

(八木貴弘)

超マニア向け講座⑤

いまさらグラディウスの会**ああるじいぶう**

グラディウス

３周目以降の『復活パターン』その３

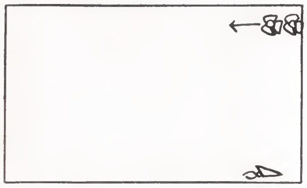
逆火山前半

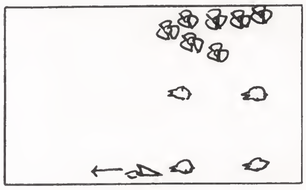
最大のヤマ場の逆火山地帯の説明に入ります。ここは完全に図が中心になりました。

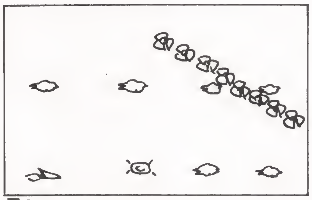
4面

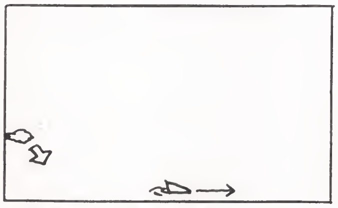
○４面（装備＝０）の復活
超むずかしいハマリ面です。

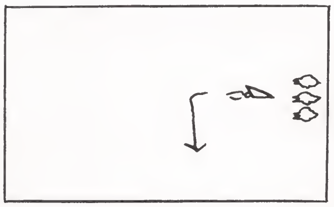
①最初
編隊は狙わず、下のザコを狙って撃ち、1速を付ける。その後は、図のようにすればいいでしょう。要は、オプション1が付けられれば〇です。

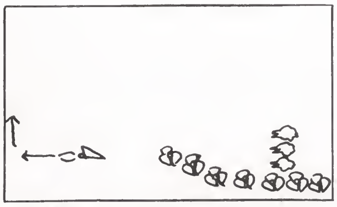

図１　下で待つ。

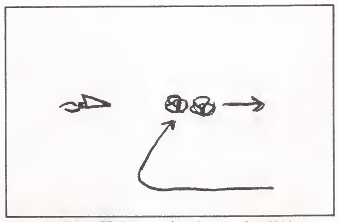

図２　下のザコだけ狙う。

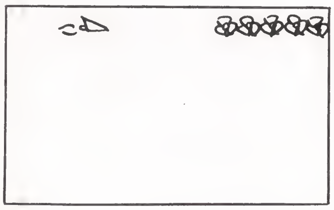

図３

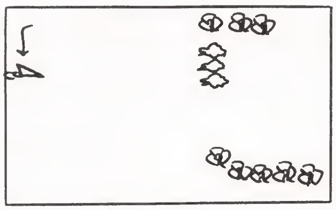

図４　弾をよけつつ前へ。１速。

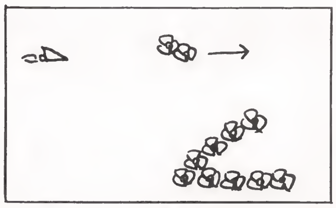

図５

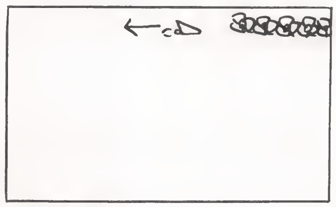

図６　撃ち返しをよける。


図７　編隊戦闘機は逃げる時のスピードは０に近い。

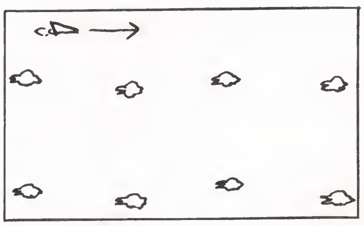

図８

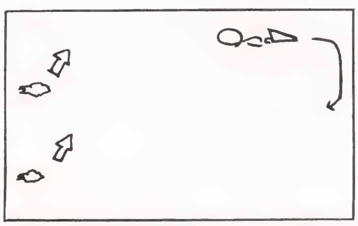

図９　ザコは撃つ。

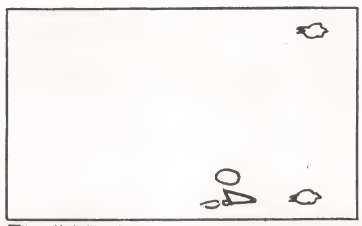

図10　撃てそうな方だけ撃つ。

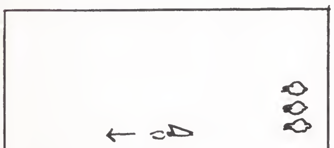

図11　編隊を狙う。

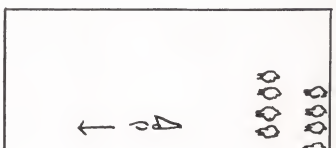
②入口
図に示した通りです。ハッチをミサイルで壊すのと、右へ行ってから左へ切り返すのが少し難しいでしょう。①の状況からノーミスの場合は、ミサイルを付けて（カプセル1）、図と同様にすればいいでしょう。


図12　ザコは無視して


図13　オプション①付ける


図14　片方だけうつ。


図15　後に下がりつつ撃つのがポイント。撃ち返しがちらばる。


図16　２速。

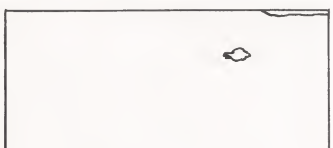
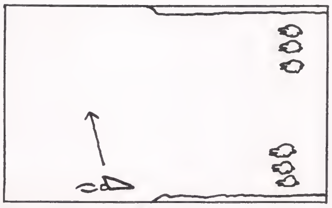
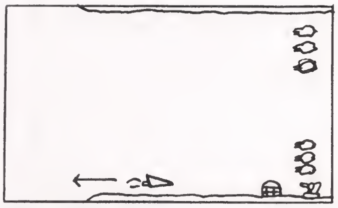
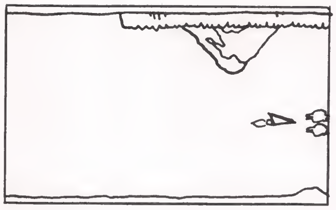

図17　下の方だけ狙う。


図18


図19　ミサイル＋保険カプセル１。


図20　下の方だけ狙う。


図21　ザコ

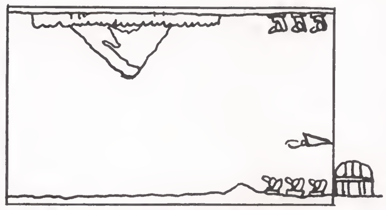
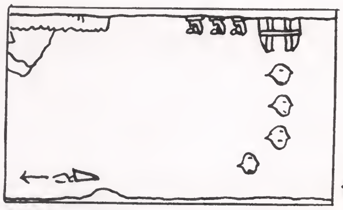
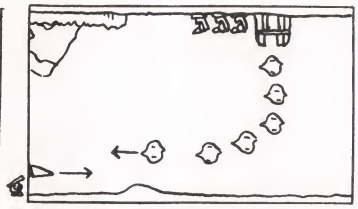
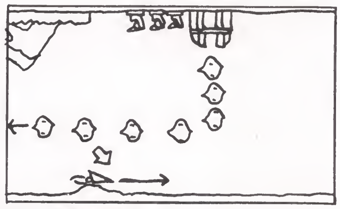

図22　画面の右の方でミサイルを落としハッチを壊す。

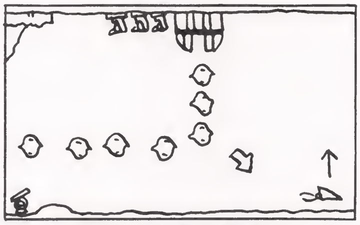

図23　下の方へ行き砲台×３を撃つ。

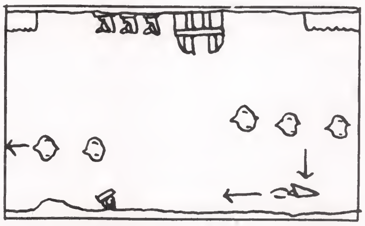

図24　徐々に左へ。

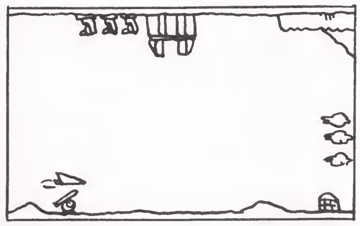

図25　移動砲台が出現したら、ミサイルでそれを撃って右へ。


図26　一直線に移動。

今号も図を多用したため、ここまでで終りになってしまいました。
次号では、このつづきの最難関（ハマリ場所）をまたまた、図を多用して説明します。


図27　前の方まで行って、敵の弾を見切る（ちょっと上へ）


図28　また下へ下がって左へ移動する。


図29　もう安心。

誌上匿名うちあけ話

第⑪話

順序を間違えてるんじゃない?

作・野村流紋

ニューゲームは経費か?

さて、みんなは気付いているだろうか。このところ、あるメーカーの直営店にはほとんどニューゲームが入っていないということに。

私の家の近くには、同系列の直営店が2軒ありますが、最近どうもその店に行く気がしないので、なぜなんだろうと考えてみて、あることに気がついたんです。そうです、ちょっと前まではニューゲームがけっこうすぐ入ったそれらの店に、なぜかニューゲームがぜんぜん入らなくなってしまったんです。どうもこれはおかしいと思っていると、ある人がこんな事を教えてくれたのです。

その人は、その某メーカーの某県の直営店でアルバイトをしている人で、なにを教えてくれたのかというと…

「実は本社の方から通達があって、これから暫くのあいだはニューゲームは入れませんなんていうんだ。理由はなにかっていうと、これが『経費削減(けいひさくげん)』のためだって言うんだぜ。どうも最近会社の方でなにか都合があったみたいで、お金を節約しようって事らしい。でも俺はそれは間違ってると思う。

第一、ゲームはお客に楽しんでいただくための最大不可欠の要素で、これなしには始まらない。もちろん、お金をかせぐためにはゲームがどうしても必要。それなのにゲームの購入を経費としてとらえるなんて…。ほんとに情けないと思った。

だって、「経費削減」っていうのは削減してよい経費(たとえばムダな接待費とか電話代とか)を削減することで、必要なお金をけちることじゃ無いんでしょ。

それなのに、肝心のニューゲームを入れない、というような、そんなことをしておいて、客足が遠のくと『ゲーム業界は低迷している』とか『従業員の努力が足りない』とか勝手なことばっかり言うんだもの。原因を取り違えてるのもいいとこだよ」

現場ではなかなか把握できないような大きな問題、厳しい条件、というものはあるとは思うんだけど、ニューゲームまで経費という感覚でとらえられると…もう的はずれとしか、現場の第一線には感じられないというんですね。

私も確かにそうだと思う。

彼の苦言はまだ続く。

「会社が一生懸命なのは納得できるし、経費削減はそれなりに意味があると思うよ。

でも根本的なところで考え方が間違えていると思うんですよ。

つまり、1つは目先の小さなお金をとることばっかり考えていて、その先を全然見ていないことなんだ。

ゲームセンターだったら、まず、なによりもニューゲーム、ヒットゲームをいち早く仕入れ、お客に提供するのが最大のサービスでしょ。ゲームセンターはまさにサービス業だということを、会社(メーカー)の御偉方は理解していない。

今回のことだって、ニューゲームを入れるお金を節約しようとしているけど、結局客離れを招いて損することは目に見えてるんだ。見当はずれの経費削減、というおにぎりにパクついて、今は目に見えないけど、後から必ずでてくるはずのステーキをみすみす食べそこなっている感じだね。

何だかんだ言っても、ニューゲームが入らなかったりしたら、お客さんは皆我慢したりしないで、他の店に行っちゃうんだから。

ここのところが、本社の偉い人には理解できていないのが残念だ。極端に言えば、現場を知らない偉い人はゲームセンターっていうものは、機械を置いた店を開いておけば(どんなゲームだってかまわない)自動的にお金を儲けることのできる所なんだ、と思ってるんじゃないかな。客のことを考えていない。だからニューゲームを入れないなんて、わけの分からないことをして、お金をけちったりするんだと思うよ」

現場からの情報を活かしてほしい

それから、これは現場の第一線で働いている彼の本音、というかシビアな意見が続いたので、紹介しましょう。

というのは、ゲーム場の現場にいる者の意見・判断をゲームの仕入れに取り入れてほしいということです。

実際、そのお店で何のゲームが一番お客様に求められているかを、最も早く最も正確に把握しているのは、ゲームを分かっているゲーム場の店員なり店長なのだ。その現場の生きた情報や意見が取り入れられない仕入れなんて、ゲームの配分なんて、全くナンセンスだという訳です。

確かにそうですね。ゲームについてはほとんど知らない(プレイヤーサイドから見て)本社の偉い人が「ほらニューゲームだ」と言って持ってこられても、それはその店にとっては始めての(ニュー)ゲームであっても、実際には既に2カ月も3カ月も前に発売され、他の店にはとっくの昔に入っていたゲームだった、という情けない話もゴマンとあるし…。

こんなピントはずれの仕入れがされていては、ゲーム場の売上げが上がるなんて考えられないんじゃないかと思いますね。

だから、今度の経費削減問題だって、ユーザー側からみると順序が逆じゃないか、と思えるんだよね。まず最善の仕入れをしてプレイヤーを満足させる努力をして、それでもまずいから経費削減するっていうのなら分かりますよ。

でも、そうじゃなくて、まず経費削減ということで、肝心のゲームの仕入れまでカットするんじゃ、プレイヤー(ユーザー)は我慢できないよ。そうじゃないですか。

反論を待っています。



今回はここでやめておきましょう。お便りはゲーメスト編集部「誌上匿名うちあけ話」係へどうぞ。一般読者からのお便りも待っています。

最後に、本文中の事件は架空のものであると言っておきます。それではまた。



雑君保父先生に励ましの現金を!! あて先はG編集部現金納入係・山河悠理!!



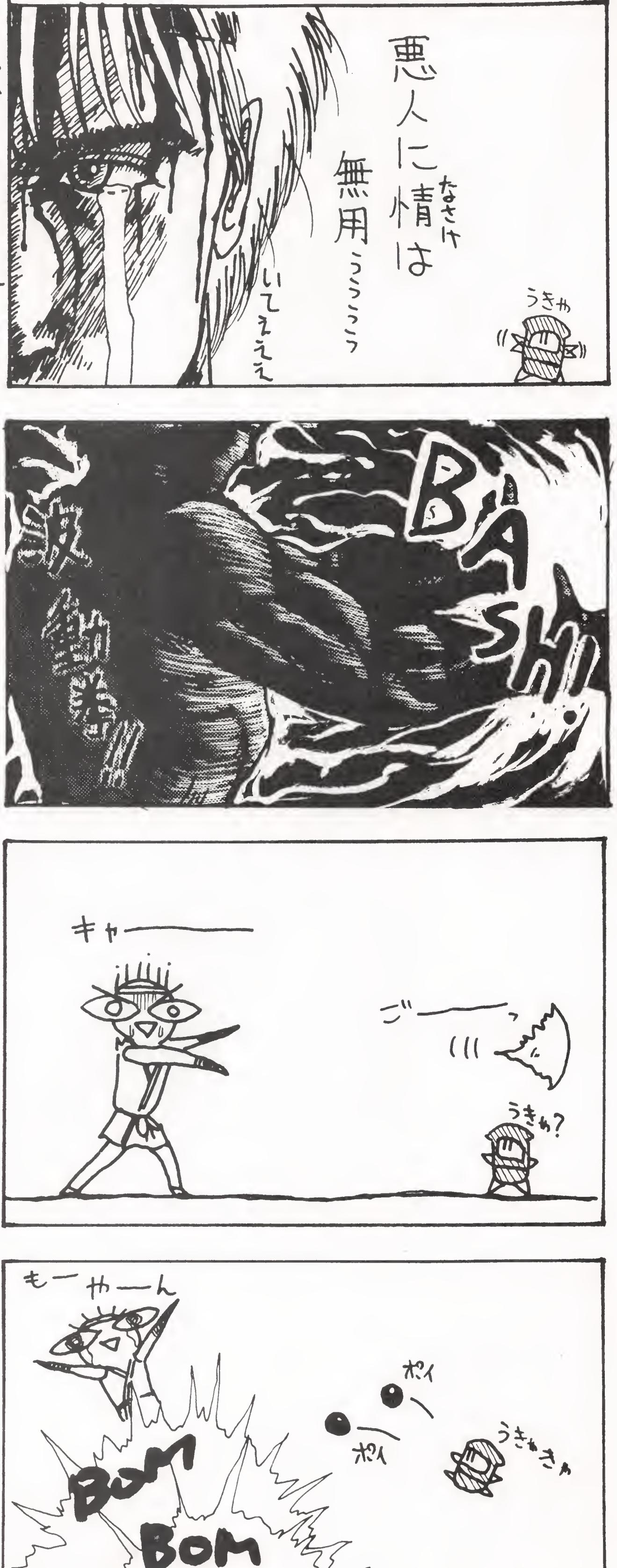
★この作品はフィクションです。実在の人物・団体・事件・ゲームなどには、いっさい関係ありません。ほんとよ。

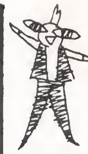
改訂版・青竜伝説崩壊の序曲



多分ない。

REVENGE OF NINJA 死闘編

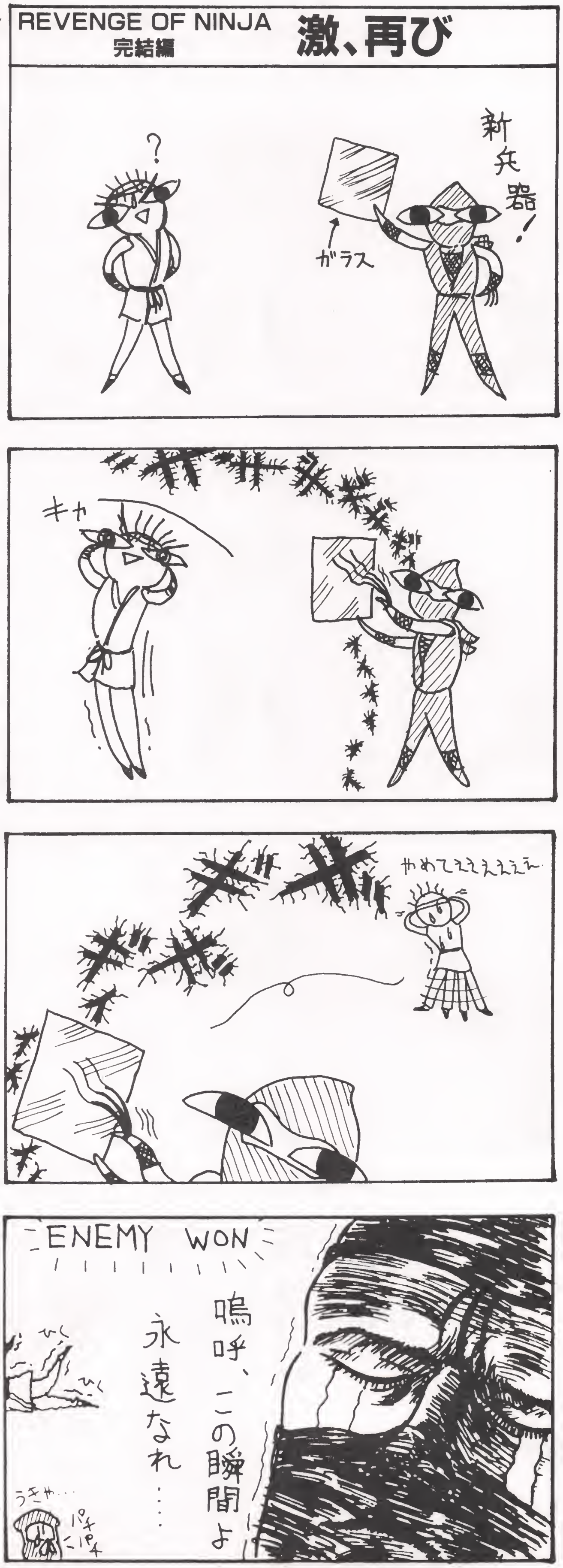




雑君保父先生は両親の監視の下に現在ゲーセン出入り不能だ!!

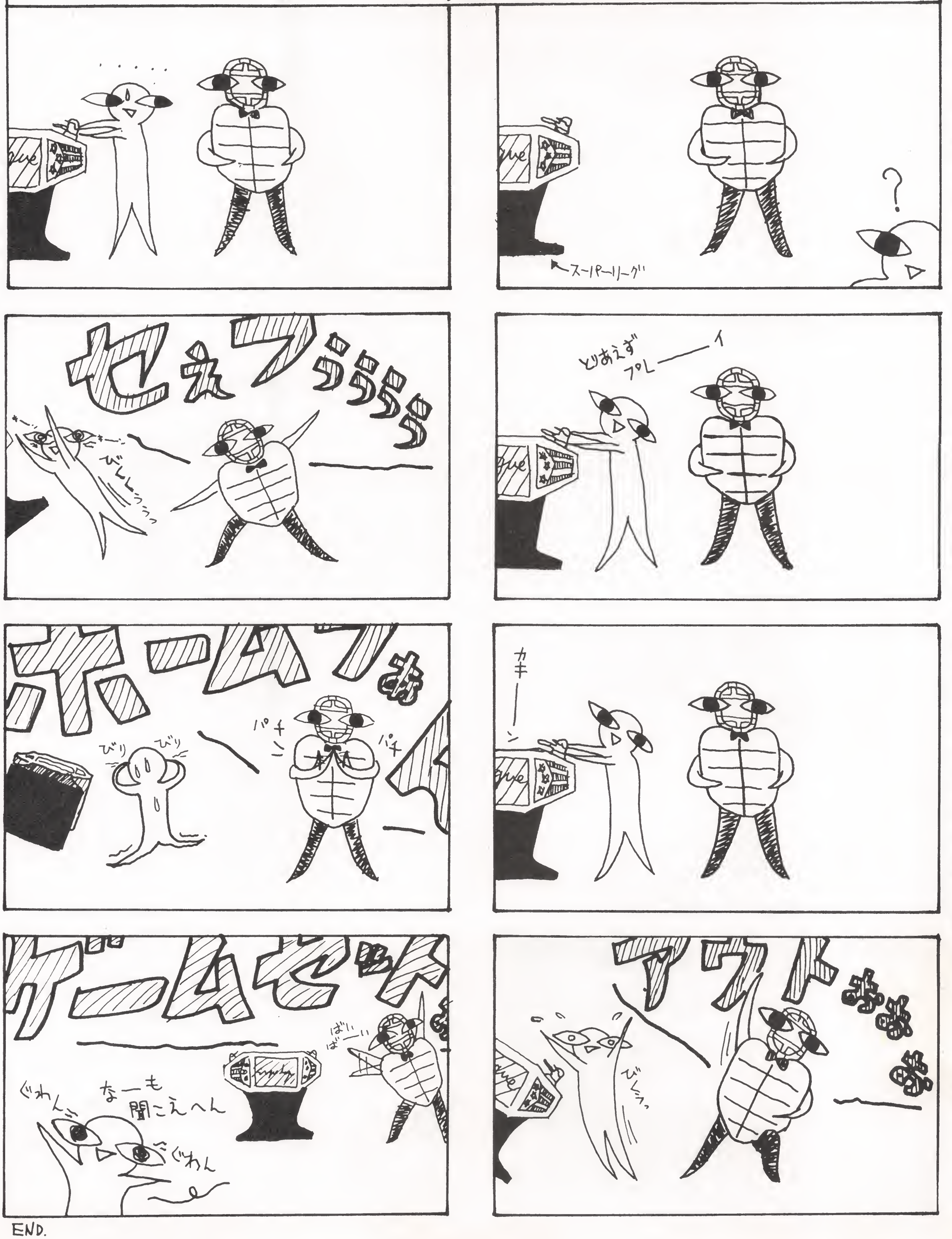


雑君保父先生のご両親に恩赦の嘆願書を出そう!!





Service ②
サービス



END.

雑君保父先生はもしかして単なる浪人生になりかねない瀬戸際にいる。励まそう!!

GAMEST 4月号プレゼント

プレゼント希望の人は

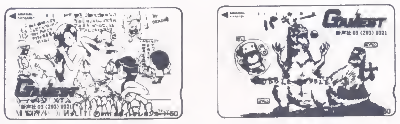
3月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◆**締め切り**――3月31日の消印のあるハガキまで有効。
◆**当選者発表**―ゲーメスト4月30日発売6月号誌上にて発表。

①アイレム提供ガーディック外伝テレホンカード（3名）



立体3Dホログラムのテレカ。使うのはもったいないぞ！

②ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



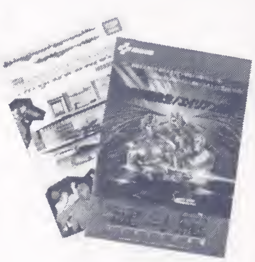
見本と違うニューバージョンを送ります。
絵柄はナ・イ・ショ。

③アポロン提供沙羅曼蛇テレホンカード（5名）



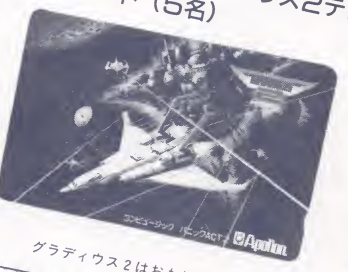
おなじみのイラストですが、迫力があります。

④タイトー提供ニンジャウォーリアーズ・カタログ
コナミ提供スーパーコントラ・カタログ



（2枚1組5名）

⑤アポロン提供グラディウス2テレホンカード（5名）



グラディウス2はおもしろいぞ！

⑥毎度おなじみ㊙生写真
（3枚1組　10名）



しょう子ちゃーんが……

⑦アミューズビデオ提供カメラ（2名）



台湾製の超シンプルカメラです。

⑧アイレム提供ビジランテポスター&ポップ（10名）



スーパーバイオレンスアクション

当選おめでとう 2月号当選者発表

○ゲバラポスター
（山形県）高橋　恒
（新潟県）斎藤　悟
（埼玉県）飯野　誠
（神奈川県）保田　章
（長野県）勝山　健
（静岡県）大坂　高之
（京都府）大槻　哲嗣
（〃）小林　桂樹
（滋賀県）大江　繁樹
（香川県）鏡原　章寛

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（北海道）村本　政
（東京都）中西　充良
（〃）荒木　太郎
（静岡県）大石　智彦
（愛知県）柴田　泰岐

○ゲーメスト特製おたのしみ袋
（北海道）中田　晃央
（〃）清水　ルミ子
（山形県）斎藤　仁一
（埼玉県）伊藤　秀信
（長野県）有賀　勝典
（愛知県）早川　高広
（京都府）金城　克紀
（愛媛県）樋口　基久
（高知県）松本　年生
（宮崎県）前村　治美

○Mr. HELの大冒険ポスター&ポップセット
（岩手県）三浦　修
（秋田県）中村　正和
（千葉県）佐々木　元
（埼玉県）立沢　政行
（神奈川県）長沢　力
（〃）橋本　出
（岐阜県）安田　吉孝
（愛知県）川本　学
（和歌山県）永田　橋一郎
（大阪府）北垣　貴夫

○セガゲームミュージックVOL3&GMOレコードカタログセット
（青森県）高橋　悟
（岩手県）福士　潤
（東京都）成田　正一
（滋賀県）高桑　由博
（広島県）高田　哲次

○ファミコンディスクシステム
（新潟県）近　英樹

○㊙生写真
（千葉県）岡野　順一
（大阪府）木村　直人
（〃）山崎　純二
（〃）岡崎　耕史
（兵庫県）中山　象太

○サンダーブレードテレホンカード&ジグソーパズルセット
（山形県）大類　良和
（新潟県）堀　治之
（東京都）林田　勝幸
（〃）小西　和雄
（石川県）紙山　満

○セガマスターシステム
（東京都）高橋　智

岡山・倉敷シールハイク当選者発表

ども。超マイナー受けに終るかと思っていた、岡山・倉敷シールハイクも、あけてびっくり、その通り。

んでも、全店まわってくれた人や、県外から来てくれた人が多いのにはびっくり。感謝、感激！ ありがとう！

というわけで、当選者の発表でーす。

○**多ヶ谷康博くん**（埼玉・17才）
ウウッ……。よくぞ埼玉から……。よし！ 気合が入っちょる！

○**吉田真由子さん**（岡山・17才）
おちゃめなところがよかったよン♡

○**山本桂志くん**（岡山・18才）
彩色がピカイチでしたョ。

○**児玉宣久くん**（広島・16才）
なんと福山からチャリンコで！ これまた気合が入っちょる！ 今度は北海道までチャリンコでどうぞ。

○**相賀竜介くん**（岡山・19才）
おもしろいハガキありがとう。

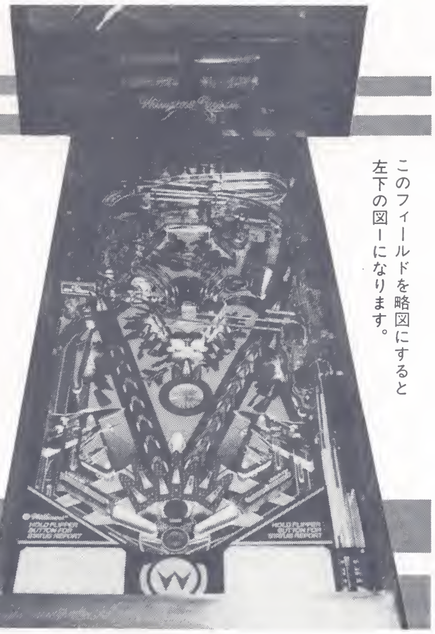
以上5名の方々が当選しました。惜しくもはずれてしまった方は、ごめんなさい。ハガキ一枚一枚に込められた熱い情熱……。血と汗と涙……。輝け青春……。ゲンゲン元気な月曜日……。皆さん、おつかれさまでした。

当選者には、オリジナルテレホンカードを送ります。

●ピンボールコーナー

ピンボールを覚えたい人におくる
ピンボール強化書

C・C



このフィールドを略図にすると左下の図1になります。

新学期のクラブ部員大募集！　じゃなかった
この際君もピンボール党に入らんかい!?
ということで…

最近このコーナーにハガキがまったく来ない。誰も読んでくれてないとしか思えないなぁ。こんな思いをするのならば最初から…いや今さら言う事じゃないな、フッ（う〜んシリアス）。

初心者のためのピンボール用語

いま、シリアスは置いとくとして、本当にハガキが来ないんだよ〜。なんでもいいから書いて来て下さい。このままでは、このコーナーが無くなる恐れが…。(大半の人は無くなった方が良いみたいだが)

これイヤミのつもり。

まあいいや、今回は初心者のためにピンボールに関係する用語や、マシンの部分の呼び方と言うものについてやってみたいと思います。多少遅い様な気もしますが、新しい読者もいくらか（先月号の初心者くんとか）増えているみたいですので、いいかもしれませんね。(自分を正当化したいのが見え見えの御都合主義だなぁ。)

各部の名称と行きますか

では、早速用語の説明から行きたいと思います。まずピンボールのマシン自体の部品や部分から。

図1を見て下さい。これはF—14トムキャットの板面を簡単にしたもので、これを使って説明しましょう。'87ベスト1のピンボールという事でトムキャットを出しました。

①…シューター

最初にボールを打ち出す所です。プランジャーとも言い、ここからボールを打つ事をシューターショット（プランジャーショット）と言います。最近打ち出し方で点が入るとか、先の展開が有利になるといった、ショットのテクニックを使うものが多くあります。

②…フリッパー

唯一プレイヤーが自分の意志で動かせる所。ここを操作して、ボールを落さない様にするのがゲームの基本。最低左右1つずつ計2つあるが、近ごろ3つ4つあるものも多い。一番重要な所であるため、ピンボールのマシン自体をフリッパーと呼ぶ事もある。

③…アウトレーン

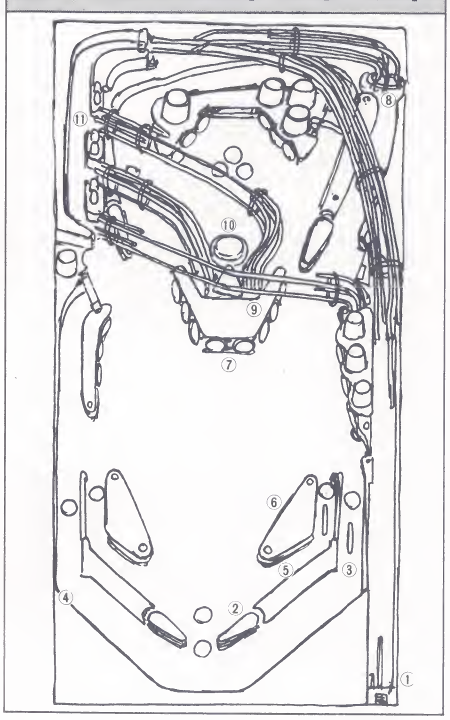
ここに入ってしまうとボールは落ちてしまう（アウト）レーン。普通左右1つずつ端にありますが、どちらか一方しかないものもあります。スペシャルのスイッチもこのレーンにある事が多く、ボール1つと引き換えに1クレジットもらえます。

④…レスキュー

そのマシンによって、キックバックとかレーザーキックとか呼ばれますが、ランプが灯いている時ならボールをアウトから救ってくれます。これが付いている方のアウトレーン（左が多い）はボールが入りやすくなっているので、ランプの灯け方を知る事が大切です。

⑤…フリッパーリターンレーン

このレーンに入ったボールは、フリッパーの所に戻るのでこう呼ばれます。このレーンにあるスイッチは、点が高いものや重要なフィーチャーに関係しているものが多く、下から上に（逆に）レーンを通すテクニックなども必要になって来ます。



⑥…キッカー

ボールが当たるとはね返す所をバンパーと言いますが、この場所はキッカーと呼ばれます。ここで変なはね方をさせるとアウトレーンにまっしぐら、などという事になりかねない所です。

⑦…ターゲット

当てれば反応して点数が入るとかランプが灯く所。他のフィーチャーに関係している場合が多く、当てるほど得になると思ってまちがいありません。

⑧…エジェクトホール

フィールドに空いた穴の事で、入ったボールが必ず出る様になっているのでこう呼ばれます。マシンによって○○ホール（トムキャットでは発射台の意味でランチホール）と呼び方が変って来ます。

⑨…ロックポイント

正確な名称は不明ですが、当コーナーでは便宜上こう呼んでいます。マルチボールにする時などのために、フィールド上に一時ボールを止めておく所で、エジェクトホールの場合もあります。トムキャットは3ヵ所あって、マルチボールは4つでした。

⑩…ジェットバンパー

バンパーの一種。丸型でボールを返す力が強い。中にランプが灯くものもあり、灯いている時は得点が高いものなどもある。

⑪…ランプレーン

斜道レーンの事。立体的な作りにはかかせないもの。

次に図2、3、4、の部分について名称などを説明しましょう。

図2…2方向ロールオーバー

ボールが上を通った時に反応するタイプのスイッチ。アウトレーンやリターンレーン

にあるのは、このタイプのスイッチが多いです。

図3…全方向（星形）ロールオーバー

これも上をボールが通ると反応しますが、フィールドの広い所にあって、全方向からボールが来る様な所に使われます。

図4…ロールアンダー

下をボールが通った時反応するタイプのスイッチ。レーンの出入口に付けて、そのレーンをボールが通った事を確認する時などに使われてます。

フィールドに使われている主な部品などの説明は以上で終りにして、次は他の用語について行きましょう。

用語集らしきもの

☆**フィーチャー…**一定の決まりにしたがって、ランプを灯けたり、マルチボールにすると言う様な仕掛けのこと。いくつかのフィーチャーを合わせて、より大がかりなフィーチャーにするものも多い。

☆**フィールド…**マシンの板面自体の事。ボールが通る所すべてをこう呼ぶ事もあります。

また、当コーナーでのフィールドを分割した呼び方を図5に示しました。

Ⓐ—上部左、Ⓑ—上部中央、Ⓒ—上部右、Ⓓ—中央左、Ⓔ—中央、Ⓕ—中央右、Ⓖ—下部左、Ⓗ—下部中央、Ⓘ—下部右、という様に呼んでいますので、よろしく。

☆**マルチボール…**複数のボールによる同時プレイの事。フィールドにロックしたボールを出して、マルチになる事が多い。最低で2個以上のボールが同時にプレイされる。

☆**エキストラボール…**今プレイしているボールによって獲得した次のボールの事。プレイ中のボールを落しても、ボール数の表示は変らない。マシンによってためる事が出来るものもあります。

☆**レーン…**ボールが通る道の様になっている所。広い所でも2つ並んでは通らない様な所をこう呼びます。普通○○レーンと、そのマシンで呼び方が違って来るものです。

☆**スペシャル…**特別なフィーチャーの事ですが、普通これを取るとクレジット数が上がります。設定によって、エキストラボールにしたり得点にする事も出来る様になっています。

☆**ジャックポット…**大量得点の事で、最低でも数十万点の単位でなくてはジャックポットと言えません。最近のマシンには割と多くあります。（ウイリアムズが多い。）

主なピンボール用語らしきものは以上の様なものでしょう。

今後新しく出て来る用語やフィールド上のものなどは、そのつど、出来るだけ詳しく説明して行くつもりですが、読者の方でここが解らないとか、この言葉の意味はどうかなどありましたら、どんどん質問でも意見でも言って来て下さい。特に初心者の方よろしくお願いします。

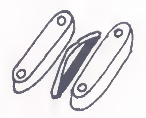


図2
2方向
ロールオーバー

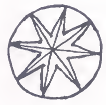


図3
全方向(星形)
ロールオーバー

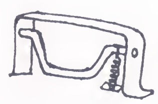


図4
ロールアンダー

図5 フィールドの見かた

	左	中央	右
上部	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ
中央	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ
下部	Ⓖ	Ⓗ	Ⓘ

OLDゲーム

山河悠理（やまかわ）



ビンボーな、このワタシがファミコンに続きビデオまで我が家に導入したのが悪かったのか、なぜか時間がなくなり、OLDゲームが文字通り遠く彼方に、OLDとなってしまった。しかし、今回から心入れかえてやるぞー。

もはや、隔月のコーナーとなりつつあるOLDゲームコーナー。前回のは差し替えの連打、今回は1回原稿を落としてからのもの。まあ、そんなことはさておき、今回のOLDゲームの紹介とまいりましょう。

今回は、前にアンケートをとった中から私の好みで選んだものを紹介しましょう。

★ノーティーボーイ
★キューティQ
★バルーンボンバー

の3機種。取り上げてほしいゲームがあれば…。手紙待ってます。

それさえなかったら、名作といえただろう。それとは…1面からできた、元祖永久パターン。1981年の作品。

ノーティーボーイ

ジャレコ

ゼビウスより前からゲームをプレイしてきた人なら、だれでも一度はプレイしたことがある（と思う）ゲームが、今回紹介する「ノーティボーイ」。永久パターンの生みの親みたいなものだから。1981年の作。

ゲーム内容はこれだ!!

操作は4方向レバーに1ボタン。レバーでプレイヤーを操作し、ボタンで攻撃する。攻撃方法は石を投げるわけだが、ボタンの押しぐあいで石の投げる距離が決まる。つまり、長く押していると遠くまで投げられるのだ。

その石の落下場所に敵がいればやっつけることができる。石は投げほうだいだが、連射がきかない。

各面には安全地帯なるものがあり、この中に入ると敵が安全地帯のまわりをぐるぐるまわりはじめる。敵は安全地帯の中には入ってこれない。しかし、安全地帯は時間制になっていてタイムがあるんだけど、それが0（ゼロ）になると敵が安全地帯の中に入ってきてしまう。

面クリアの条件は、画面をどんどん上に進んでいくと敵の城があり、その城にあるドクロの旗（けっこうある）を全部壊せばいい。

途中には、有刺鉄線や柵などがあるけど、石で壊すことができる。

また、長時間同じ場所にいると"?"が出てきて、それを取ると無敵になる。この間は敵の復活も早いので点稼ぎができる。

また、2面クリアごとにボーナスステージがある。プレイヤーは気球に乗っていて、その下には敵（リボンをつけていてかわいい）がいる。プレイヤーは気球から傘などのガラクタを落とす。敵に当てると泣いたり怒ったりするのがおもしろい。一定時間に当てた回数がボーナス点。

面は4面あり、4面を消すと1面に戻る。

元祖永久パターン

さて、今まで書いてきたことを知らなくても、操作方法さえ知っていれば、これから書く永久パターンができてしまうのだ（といっても、ノーティーボーイがある店なんか全国に数店しかないだろう）。

さて、永久パターンのやり方は…。結論から言ってしまえば、特に永久防止キャラが出てこないため、前進せずに敵を殺していればいいだけ。

くわしく書くと、自分が止まっている場所に敵がこない安全地帯（前述のとは違う）を作り、その場所から敵を殺す訳だ。

スコアは6ケタまでしかないが、敵1匹の最高の点数が9000点。110匹殺せば100万点の計算だ。このカウンターを振り切った回数を覚えていれば1000万点にもなる。私自身も1000万点までやった（1時間ほど）が、1億点もやった人がいるらしい。

この他にも、永久パターンのできるゲームは数多くあったけど、1面からでき、ゲームスタートから10秒してから永久パターンが簡単にできるゲームは、これぐらいしかないだろう。

永久防止バージョン

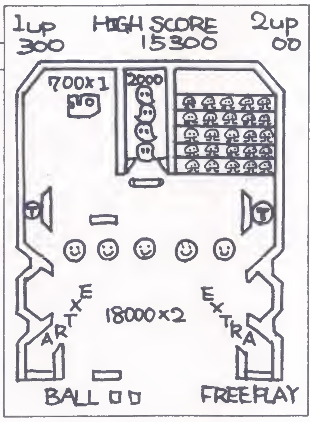
この永久パターンが広まったころ、永久防止バージョンが出まわった。これは、永久パターンをしている時に敵が通ってこれないバ

リケードがあるんだけど、それが一定時間で消えてしまうのだ。でも、永久パターンを抜きにすると、アイデアは斬新だったし、難易度もお手ごろで、名作といえただろう。

キューティQ

ナムコ

ナムコVGの第4作。なかなかの長生きで今でもナムコ直営店にあるかも。1979年の作品。



最近でたナムコのクエスターの26面を見たことがあるかな？（11月号の88ページにのってるよ）変なおばけのような形をしているよね。これが今回紹介する「キューティQ」に使われているキャラクターなのだ。1979年の作品。

ブロックくずし＋ピンボール

ゲームの内容としては、ピンボール的なブロックくずし。要するに、基本はブロックくずしでも、ピンボールみたいな内容になっている訳だ。操作は、ボリュームコントローラーにサーブボタン1個。昔のブロックくずしそのものだ。

次に、フィーチャーの説明といこう。

まずは、画面両側にあるブロック。このブロックを全部くずすと、先ほどのおばけのキャラクターが現われる。このおばけにボールを当てると、タイミングにより1倍から9倍のボーナス点。このボーナス点の基本になる点数は、ブロックの数の多さにより変わる。おばけにボールを当てないと、一定時間で消えてしまう。おばけが消えたあとは、下のパドルにボールを当てると数が増えて復活する。

次にエキストラボールといこう。両サイドに、EからTまで変わる所があるので、そこにボールを通せば文字が黄色から赤色に変わる。EXTRAの文字を全部赤に変えてから下の両サイドに落とせば、エキストラボールを取ったことになる。文字を変えるには、パドルにボールを当てれば変わる。下の両サイドに落とすと1ミスだけど、先ほどのブロックを全部けすことによって、1回だけ消したブロック側の下にブロックができる。

次に、中央部分のおばけ（先ほどのとは違う）。このおばけにボールを当てるとボーナス点。最初は100点なんだけど、次々に倒していくうちに最高5000点まで上がっていく。下のパドルにボールを当てると、おばけの数が1〜4匹になる。

次にボーナスの倍率。まず中央にある「こまったちゃん」を「にこちゃん」に全部変えると2倍。再び全部「にこちゃん」に変えると3倍になる。

顔の変え方は、顔の上をボールが通るごとに変わる。こちらの倍率がかかるボーナス点は、ボールを落とした時にくれるボーナス点のことだ。

次に、中央のリボンみたいなのと、両サイド中央よりやや下の部分。ここにボールを通す、またはボールを入れるとボールがスピードダウンする。

フィーチャーは以上だけど、一定数のブロックをくずせば、パドルがだんだんと小さくなっていくのであった。

ジービー3部作

ナムコファンなら知ってると思うけど、「ジービー」、「ボムビー」というのが以前あった（ナムコのビデオゲームの第1作目と2作目）。内容はキューティQとほとんどいっしょだ。ただ、バンパーがあって、ピンボールらしいのが特徴だった。

キューティQは、ギャラクシアンの次の作品となり、第4作目。「ジービー」、「ボムビー」の弟分なのだ。そして、この3機種のことを「ジービー一家三部作」とナムコのNGに書いてある。この3作の中で、もっとも長生きしたのはキューティQだ。今でも、ナムコ直営店にあるかもね。

バルーンボンバー

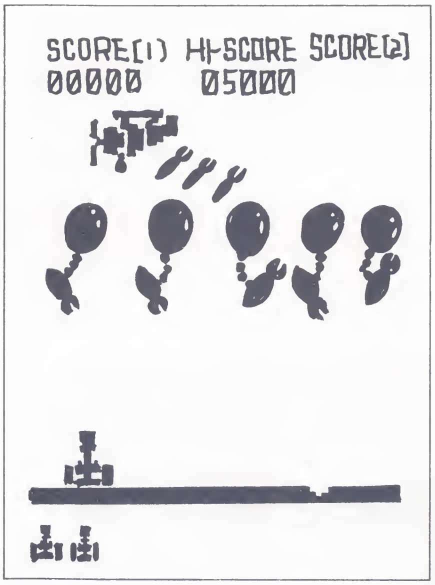
タイトー

恐怖の風船爆弾がすごかったけれど、BGMは実にのんびりしていい音楽だった。1980年の作品。

埼玉の武者良太君が選んでくれたのは「バルーンボンバー」。彼は、このゲームが自分の極めたゲームの第1号だった、と書いていたけど、武者君は大変スゴイ腕前だったと、私は思うのだ。こう書いてもおかしくないほど難しいゲームなのである。1980年の作。

迫りくる死の恐怖

操作は2方向レバーにボタンが1個。レバーで列車砲を左右に動かし、ボタンで弾を発射する。面クリアの条件は、画面にあるバルーンボンバー（文字通り風船爆弾。風船に爆弾がぶらさがっているの



だ）を全部撃ってしまえばよい。このあたりは、インベーダーなどと大差ない。

このゲームの最大の特徴といえば、風船を撃つと爆弾が落ちてくるんだけど、爆弾を撃ちのがすと列車砲の下にある地面に穴があいてしまうのだ。そうなると、列車砲はその上を通れなくなってしまうのだ。

しかも、面クリアをしても穴のあいた地面はそのままで、次の面に行ってしまう。つまり、いつかは、自分が動けないほどに穴があき、やられてしまう訳だ。さすがに、やられたあとには地面が元通りになるけどね。

次に、このゲームならではのテクニックがあるのだ。

バルーンボンバーは、風船と爆弾に分かれていて、それぞれに当たり判定がある。爆弾に列車砲の弾が当たると100点。風船は50点。だけど、風船に当たると、ぶら下っていた爆弾が落下してくる。この爆弾をそのままにしていると地面に穴があいてしまう。そうなる前に、落下してくる爆弾を撃ってしまえばいいのだ。

この落下中の爆弾を撃つと150点。つまり、風船を撃ってから爆弾を撃てば合計200点。風船についている爆弾だけだと100点。点数が倍も違うのがわかる。

この、風船と落下中の爆弾を撃ってしまうテクニックを2段撃ちという（他にも呼び方があると思うけど、私はこう言っていた）。

だけど、風船は横方向に動いているんだけど、その高さが面が進むにつれて低くなってくる。だから、2段撃ちができない高さでは、爆弾だけを撃って面クリアをしたけどね。

敵の攻撃は、バルーンボンバーだけではなく、複葉機が飛んできて爆弾を3つ落としてくる。風船から落下する爆弾よりは落下スピードが遅い。この3つの爆弾を全部撃てばミステリーボーナス（1個50点）。

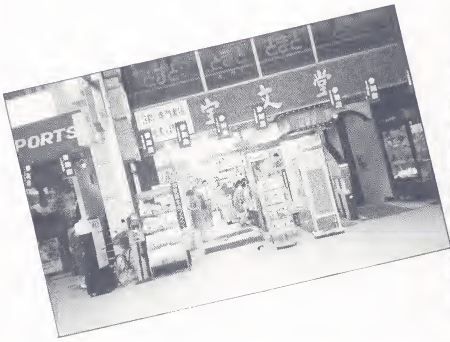
この爆弾も撃たなければ当然地面に穴があく。爆弾は、最初のうちは縦に落下してくるんだけど、面が進むと3つばらばらに、斜めに飛んでくるんだ。こうなると全部撃つのは不可能で、運が悪ければ爆弾の直撃を受けてしまうこともあるのだ。

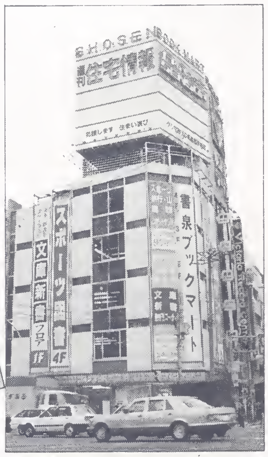
BGMだが、実にのんびりした音楽でいい。しかもバルーンボンバーが少なくなるとBGMも速くなる（バルーンボンバーの横移動も速くなる）のも、いい味出して、いいですね。

メッセージつき

このゲームも、何面かをクリアすれば「GOOD」などのメッセージが出る。このメッセージはギャラクシーウォーズに似ているね。

在庫バックナンバーは——
No.10、11、14、15、16、17、18です。





ゲーメスト・バックナンバーをちゃ〜んと揃えている店

●東京 神田神保町 **書泉ブックマート**

●仙台市 中央通り **宝文堂**

東京↔仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2ヵ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。

★書泉ブックマート
㊟千代田区神田神保町1－21
☎（03）294－0011
駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店（ハイテクランド神田）があるよ。

★宝文堂
㊟仙台市中央2丁目4－6
☎（0222）22－4181
ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

■バックナンバー常備店（書店）募集!!

現在、東京・書泉ブックマート様、仙台・宝文堂様の2店で「ゲーメスト」バックナンバーの常備をお願いしておりますが、好成績をあげております。
他地域での常備店を募集しますので、ご希望の書店様、ご一報下さい。

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)33-2271　☆＝8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,478	AMM-まぐだ(札幌)	クリア
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8′34″19	LAP-BMXER(札幌)	エキスパートイージー
3	A-JAX	1,300,500	TOM-Y.K(苫小牧)	クリア
4	スーパーコントラ(1P)	10,766,780	TOM-Y.K(苫小牧)	2周目1面
5	ラビリンスランナー	572,920	HIE-PABU(えにわ)	クリア
6	Mr. HELIの大冒険	890,340	AMM-HSC山口(札幌)	クリア
7	ジェミニウイング(1P)	2,015,410	TOM-Y.K(苫小牧)	残機＝5 G＝15
8	究極タイガー	6,954,340	りょうざん3号(室蘭)	エリア681
9	ギャラガ '88	1,624,410	TOM-NOBU(苫小牧)	5-29 クリア
10	忍	393,280	LAP-BMXER(札幌)	クリア

めざせハイスコア!!

がらんがらんの店長から電話があり、はずんだ声で「うちの子（店にきている）が究極タイガー1,000万を出しましたよ」と。一緒に喜んでくれるその姿勢がうれしい。

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,368	ZZONE-わたちゃん	コマンド有り オールクリア
2	パックマニア	579,850	ZZONE-H.Y	R,7
3	忍	476,430	ZZONE-KEN	オールクリア
4	熱血高校ドッジボール部	4周-2面	小山内義美	838,400 面部門
5	熱血高校ドッジボール部	4,353,700	ZZONE-KEN	2周-3面 点数部門
6	サンダーブレード(シティタイプ)	6,029,140	ZZONE-KEN	オールクリア
7	ソニックブーム	498,390	ZZONE-KEN	R.12
8	ヘビーウエイトチャンプ	5,327	ZZONE-わたちゃん	7人目
9	ゲバラ	1,251,600	あたたち-チェルネンコ	クリア
10	Mr. HELIの大冒険	558,350	ZZONE-わたちゃん	6面

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル　☎(011)621-1110　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,476	中川剛, 幕田貴広	1コインクリア
2	サンダーブレード	5,079,790	AMM-HSC-山口	1コインクリア
3	ギャラガ'88	680,200	NGM-松井	5-24 1コイン
4	スーパーコントラ	380,820	AMM-渡辺あんず	1コイン R-4
5	チェルノブ	93,350	りょうざん連合No.1	
6	Mr. HELIの大冒険	824,580	AMM-HSC-山口	1コインクリア
7	パックマニア	841,090	中川剛	R-14
8	ファイナルラップ	2′26″93	EOS	ゴールイン 4人同時PLAYにて
9	ファイナルラップ	2′28″36	NGM-橋本	ゴールイン 4人同時PLAYにて
10	ファイナルラップ	2′28″61	内藤	ゴールイン 4人同時PLAYにて

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Mr. HELIの大冒険	654,640	WHIM'-ELPEO-PLE	1コインクリア
2	ヘビーバレル	1,514,700	WHIM'-NCR	1コインクリア残7人
3	A-JAX	951,300	NEB	1コインクリア
4	パックマニア	501,180	NAGAOKA	R-11
5	究極タイガー	4,336,170	NEW-ARIS	A-429
6	忍	643,740	WHIM'-LTS-TIO	1コインクリア
7	ギャラガ '88	1,416,640	WHIM'-LTS-TIO	1コインクリア5-29
8	ぶたさん	714,802	WHIM'-NCR	1コインクリア
9	虎への道	452,330	WHIM'-RYU	1コイン2周クリア
10	スーパーコントラ	10,598,320	WHIM'-NCR	入荷初日 2-1

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15　☎(0172)33-6584　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,365	E-SWAT'S OPM©	1コインクリア
2	Mr. HELIの大冒険	593,910	E-SWAT'S F-BURST©	1コインクリア
3	レインボーアイランド	22,190,560	E-SWAT'S KTL©	1コインクリア
4	忍	438,650	E-SWAT'S SWT©	1コインクリア
5	虎への道	353,810	E-SWAT'S KTL©	1コインクリア
6	究極タイガー	4,404,910	E-SWAT'S F-BURST©	1コイン
7	シティボンバー	5,106,070	E-SWAT'S Lip Tick©	1コイン5-4
8	ギャラガ '88	1,493,150	E-SWAT'S NIK©	1コインクリア
9	ゲバラ	1,218,000	KC-EXECUTE	1コインクリア
10	パックマニア	776,770	E-SWAT'S F-BURST©	11面ランクハード

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9″04″30	工藤	エキスパートゴール
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	6″53″92	安藤	シニアゴール
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2″50″82	GRM-KK	ビギナーゴール
4	A-JAX	810,500	安藤	クリア
5	熱血高校ドッジボール部	524,800	野田	11面アメリカ
6	ギャラガ '88	1,233,750	石川	クリア80.6%
7	ヘビーウエイトチャンプ	6,861	E.R.I	7人目
8	Mr. HELIの大冒険	295,170	WIN	5面
9	レインボーアイランド	1,509,850	江頭	18面
10	特殊部隊UAG	738,400	TPG(ESO)	

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Mr.HELIの大冒険	291,790	FPS-TOP	6面
2	ソニックブーム	223,250	FPS-M・・	6面
3	パックマニア	560,060	AMM-中川剛	全面クリア
4	究極タイガー	2,136,710	AMM-まぐだ	エリア236
5	熱血高校ドッジボール部	570,100	APO(よこい)	11面
6	ギャラガ '88	493,860	藤原延充	5-25
7	レインボーアイランド	9,999,990	BMT.FIX	全面クリア
8	ヘビーバレル	1,507,900	T.M	全面クリア
9	スーパーコントラ	148,440	FW-NG	2面(入荷当日)
10	パドルマニア	12,550	FW-GSD	6面(入荷当日)

ハイテクセガ平岸

☆＝6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,315	LAP-BMXER	クリア
2	ソニックブーム	639,330	LAP-BMXER	R15(3-3)
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8′38″94	LAP-BMXER	エキスパート 残68.2 右にぜんぜん倒れない!
4	忍	410,930	LAP-BMXER	クリア
5	サンダーブレード	4,908,190	LAP-BMXER	クリア
6	モンスターランド	5,363ゴールド	S	クリア
7	スーパーリーグ	235,750	セミナー	
8	ワンダープラネット	10,255,060	K.A	クリア
9	熱血高校ドッジボール部	206,600	池田	
10	サイコソルジャー	1,767,650	TOM-Y.K	クリア

●全国屈指のハイスコアラーLAP-BMXER君（ハイテクセガ平岸にて）



ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	スーパーリーグ(1P)	2,208,350	T.T	4試合目, 8回
2	ラビオレプス(ノーマル)	4,835,000	HTL-21万	ALL
3	究極タイガー	2,317,690	HIGHT-BIRD	A240
4	レインボーアイランド	43,156,100	CAS	C=10残4S=20
5	ラビオレプス(エキスパート)	800万以上	HTL-21万	ALL
6	R-TYPE	1,089,900	通行人	2-5
7	熱血高校ドッジボール部	2,064,800	BATTLE-HOPPER	6面アメリカ
8	忍	599,500	おどれーだーY.G	ALL
9	Mr. HELIの大冒険	923,470	おどれーだーれいじー	最終面
10	パックマニア	607,760	むーりーぶすはあ!?	8面

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	熱血高校ドッジボール部	359,700	渡辺勇生	2周目の5
2	レインボーアイランド	9,999,990	S.V.C GIK	ALLクリア コマンド無 S=7
3	R-TYPE	886,300	S.V.C TKS	2-4
4	ギャラガ '88	540,410	PSI	ステージ 5-20
5	1943(2P)	3,994,660	S.V.C PLUMP SCM	モビ1 最終面クリア
6	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
7	フラックアタック	832,650	S.V.C TKS	ステージ9
8	ダブルドラゴン	885,250	S.V.C MMI	最終面クリア
9	ブラックドラゴン	2,724,100	S.V.C POW	岩15 全面クリア
10				

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ワンダープラネット	124,880	まさゆき	
2	究極タイガー	4,825,830	まさゆき	
3	ラビオレプス	9,376,400	まさゆき	エキスパートコース
4	ワールドカップ	優賞	こんたくや	チャンピオン大会にて
5	ワードナの森	最終面クリア	杉田,正行,純一郎	
6	ダライアス(V)	9,812,690	まさゆき	
7	ダライアス(W)	9,110,330	まさゆき	
8	ダライアス(X)	9,159,040	まさゆき	
9	ダライアス(Y)	9,315,330	まさゆき	
10	ダライアス(Z)	9,412,880	まさゆき	

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	サンダーブレード	5,009,820	レイチェル(AYA)	1コイン 全面クリア
2	スーパーリーグ	3,456,400	OMW	1コイン7試合目 2回表
3	ヘビーウェイトチャンプ	7,380	奥山	8試合目星3個
4	熱血高校ドッジボール部	1,051,100	OMW	1コイン アメリカ
5	Mr. HELIの大冒険	618,680	J.H	1コイン全面クリア 残M3000
6	パックマニア	378,500	D.J	1コイン8面
7	忍	351,590	J.H	1コイン全面クリア SB2回
8	ソニックブーム	214,850	FNN-速水ペルシャ	1コイン6面
9	奇々怪界	1,920,750	小林靖博	2周目 7面
10	バトルフィールド	1,842,100	FNN-TIME. GAL	1コイン全面クリア 3人設定

ゲームブティック ジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	Mr. HELIの大冒険	1,003,180	SPREAM-SHOT	全面クリア
2	特殊部隊U.A.G	1,502,600	F.M	1P 全面クリア
3	ギャラガ '88	1,716,250	SPREAM-KDD	全面クリア
4	ぶたさん	406,601	とがし	R-12
5	ソニックブーム	395,140	島貫利光	イージー5機 2-4
6	究極タイガー	6,150,090	島貫利光	エリア354 点かせ有り
7	忍	87,770	小関隆信	R-3
8	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5′16″10	南原のブタ	ジュニアゴール
9	ワードナの森	3,343,390	南原のブタ	全面クリア
10	スーパークィックス	106,390	H.F	R-3

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ギャラガ '88	1,294,230	RADISH-TAC-T.S	エンディング4
2	パックマニア	808,870	RADISH-TAC-T.S	11面
3	究極タイガー	4,333,000	JORI	エリア442
4	レインボーアイランド	71,955,770	SPREAM-K.W	全面クリアC=10
5	Mr. HELIの大冒険	1,002,300	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
6	ヘビーバレル	1,493,800	VIEGLE-Z.K	全面クリア
7	熱血高校ドッジボール部	5,889,200	G.M.C.ZEUS のでし(ナス!)	3-4
8	SRD	3,459,980	VIEGLE-KEI	6-7
9	ザ・ディープ	84,050	VIEGLE-ヤマト爆神	3面
10	ポケットギャル	22,100	福島裕	9面

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アフターバーナーII	273,106,990	CHAT-INF-ZUR	全面クリア HIT=1,072
2	サンダーブレード	5,207,800	SPREAM-SOL	全面クリア
3	ヘビーウェイトチャンプ	8,763	Y.U	R-6
4	虎への道	全2周クリア	VIEGLE-Toy H.S	永パなし
5	Mr. HELIの大冒険	5,134,600	K.W	全面クリア
6	ギャラガ '88	1,643,020	I.Z	全面クリア
7	熱血高校ドッジボール部	631,300	(MARS) S.U	2-6
8	レインボーアイランド	51,885,500	K.W	全面クリア
9	ヘビーバレル	1,798,700	I.Z	全面クリア
10	究極タイガー	1,938,580	M.S	エリア212

プレイシティキャロット仙台店

宮崎県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆=13

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ファイナルラップ	2′26″60	M.I	8人同時プレイ
2	ギャラガ '88	1,942,250	SPREAM-KDD	全面クリア No.4
3	パックマニア	840,440	SPREAM-BEE	17面
4	スーパーコントラ	605,040	VIEGLE-TOY 改め魔美也	5面ボス
5	チェルノブ	220,350	SPREAM-I.Z	5面
6	サンダーブレード	5,227,550	SPREAM-SOL	全面クリア
7	A-JAX	2,204,500	SPREAM-K.W	全面クリア
8	Mr. HELIの大冒険	1,045,570	SPREAM-K.W	全面クリア
9	ヘビーバレル	1,931,500	SPREAM-I.Z	1P 全面クリア
10	ぶたさん	655,880	SPREAM-I.Z	ALLクリア

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ヘビーウェイトチャンプ	9,596	Y.U	10回戦勝抜
2	アフターバーナーII	6,697,260	重光	HIT=360
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9′11″80	K.李	エキスパート
4	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,220,940	NATURAL C.M.FC	1コインクリア
5	モンスターランド	5,158ゴールド	ケンちゃん	1コインクリア
6	忍	557,350	MGC-013-YMS	1コインクリア
7	パックマニア	398,790	CHAGE-H.E	R-12
8	ソニックブーム	353,540	まるじ	R-9 イージー4機設定
9	ワンダープラネット	10,260,780	修ちゃん	1コインクリア
10	1943	3,189,560	TMX	1コインクリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ギャラガ'88	1,658,410	180万いったのにゲボチン	5-29 クリア 4機設定
2	究極タイガー	2,982,050	FXT-TON	エリア308
3	オペレーションウルフ	215,150	UZI	R6 空港まで
4	忍	601,790	をどれぇーたわいぢぃ	ALL ボーナス15回 5人 イージー
5	パックマニア	640,710	たかお	R12 5人設定
6	レインボーアイランド	99,999,990	THU	ALL コマンド:8ケタ ZAP有 残:7+1人
7	大列車強盗	704,400	THU	3-5 武器:パンチ 7人 イージー
8	スーパーハングオン(シットダウン)	2′51″37	FXT-OMI	ビギナー 50秒 イージー
9	スーパーハングオン(シットダウン)	7′04″48	FXT-OMI	シニア 50秒 イージー
10	スーパーハングオン(シットダウン)	9′30″45	FXT-OMI	エキスパート 50秒 イージー

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ソニックフーム	366,240	E-SWAT'S-OPM©	4機設定9面
2	アフターバーナーII	HIT=1,266	E-SWAT'S-OPM©	クリア
3	忍	406,580	ZZONE-KEN	クリア
4	熱血高校ドッジボール部	1,760,200	ZZONE-KEN	2周目アメリカ
5	スーパーリーグ	1,687,100	マイキー	4試合ハードランク
6	ヘビーウェイトチャンプ	5,008	ZZONE-わたちゃん	6人目
7	パックマニア	487,950	ZZONE-KEN	6面
8	ワンダープラネット	10,449,200	ART	イージーランククリア
9	モンスターランド	3,499G	マイキー	クリア
10				

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ギャラガ '88	1,476,290	HIT-ARY	5-29クリア
2	Mr. HELIの大冒険	380,460	寄らば斬るぞ!	ノーミスクリア $16,120 2機設定
3	A-JAX	768,300	PON	R-7
4	ヘビーバレル(1P)	1,557,200	すたすたの松坊主	クリア
5	ヘビーバレル(2P)	1,527,700	赤坂まもる&PON	クリア2P合計
6	パックマニア	989,290	HIT-ARY	R-13
7	ザ・ディープ(1P)	210,500	SIN	
8	シティボンバー	1,649,960	かるたの綾太郎	R-5
9	忍	235,000	SIN	5-2
10	チェルノブ	147,700	PON	R-4

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アフターバーナーII	69,356,700	DENちゃんやらえだ	1コイン ノーマル HIT=1,119
2	虎への道	363,080	阿修羅&DIO様	1コイン ノーマル 全面クリア
3	レインボーアイランド	22,149,570	加賀真二	1コイン ノーマル
4	熱血高校ドッジボール部	2,461,600	小山内義美	1コイン ノーマル 2周目(中国)
5	究極タイガー	2,446,840	MACHIKO"見てる"	1コイン ノーマル
6	キック&ラン	最終面クリア	杉本&太田&杉山&江梨子	1コイン ノーマル
7	A-JAX	1,133,900	加賀真二	1コイン ノーマル
8	モンスターランド	3,499ゴールド	MSP-DANGER	1コイン ノーマル
9	ミッドナイトランディング	742点	ふふふの下田くん	1コイン ノーマル
10	R-TYPE	1,124,200	TAMA	1コイン ノーマル

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アフターバーナーII	HIT=1,147	アーリントン	全面クリア
2	グラディウス	1,372,400	アーリントン	4-3
3	1943(1P)	2,770,920	鮎川まどか	全面
4	1943(2P)	3,978,570	アーリントン+出羽裕哉	ALL100%
5	バブルボブル	9,999,990	千葉法彦	ZAP5回
6	沙羅曼蛇(1P)	3,683,300	アーリントン	5-6
7	沙羅曼蛇(2P)	1,939,900	アーリントン+出羽裕哉	3-5
8	ハングオン	4″44″83	SPA出羽	36,170,010PTS
9				
10				

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アフターバーナーII	HIT=1,022	CHAT-INFI-NITE-ZUR	317,724,390点 全面クリア
2	サンダーブレード	3,200,790	BOK久保田	1コイン 4面
3	SRD	3,360,550	ARA	6-5
4	A-JAX	412,000	山本利幸	6面
5	ジェミニウィング	1,499,570	YAMA	1P 全面クリア
6	熱血高校ドッジボール部	1,798,200	YAMA	5面クリア
7	Mr. HELIの大冒険	569,290	進藤康平	全面クリア
8	パックマニア	445,010	阿部二郎	8面
9	R-TYPE	1,227,500	進藤康平	2-6
10	ギャラガ '88	298,740	VIEGLE-ヤマト王子	15面

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.10　No.11
No.14　No.15
No.16　No.17
No.18

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

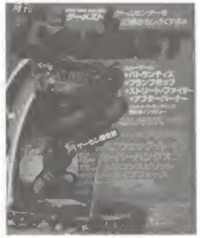
株式会社 新声社
君こそGAMEST行

キリトリ線

（ふりがな）お名前	年齢　（　　）才 性別　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

キリトリ線

完売
特集：ゲーセン爆走族
アウトラン他



No.12（'87　9月号）

特集：爽快シューティング
（1943、飛翔鮫他）



No.11（'87　8月号）

特集：マップ特集
妖怪道中記他



No.10（'87　7月号）

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



No.15（'87　12月号）

特集：AMショー先取り
R—TYPE 2周目攻略



No.14（'87　11月号）

特集：人気ゲーム1・2・3
位攻略（R—TYPE他）



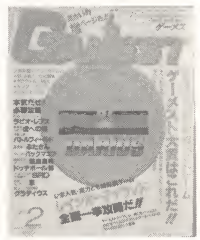
No.13（'87　10月号）

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18（'88　3月号）

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17（'88　2月号）

特集：アフターバーナーII
立体マップ付全ステージ



No.16（'88　1月号）

君こそゲーメスト!

●Mr.HELIの大冒険(点数部門)
1,058,990
BFMた
イエローハット(愛知)

●Mr.HELIの大冒険(マネー部門)
残りマネー31,540
名人(ZKS)
イエローハット(愛知)

●ギャラガ'88
1,942,250
SPREAM-KDD
PC仙台(宮城)

●アフターバーナーII
HIT=1,515
TM(EXR)
イエローハット(愛知)

●サンダーブレード(DXタイプ)
5,289,540
CRAMP BOY
PC巣鴨(東京)

●スーパーコントラ
11,093,460(2-4)
HTL-Y.N
PC巣鴨(東京)

●チェルノブ
307,200
GMC、おさるさん
モンキーハウス本館(福岡)

●ソニックブーム
1,122,460
GMC、N.K
モンキーハウス本館(福岡)

●A-JAX
2,343,600
ILG-K.M
プレイシャトー(神奈川)

●忍
702,110
JAG-AXI
荏原ゲームコーナー(東京)

●ラビオレプス(ノーマル)
6,401,800
F-Dunpling
個人申請、ゲームプラザ ヴィクトリア(北海道)

●熱血高校ドッジボール部
5周目アメリカ(イージー)
MGN-SZR KOZUKE
個人申請 PC経堂店(東京)

●ぶたさん
967,470
ILG-M·M
プレイシャトー(神奈川)

●オペレーションウルフ
567,550
おじさんY.
ゲームゾーン スターダスト(岡山)

●ヘビーバレル
1,931,500
SPREAM-I.Z
PC仙台(宮城)

●シティボンバー
10,000,000+α
Tea's-D
ゲームセンターUFO(神奈川)

●スーパーハングオン(ミニライドオン)

アフリカ	2'46"79	NJP-八AKindo	ニューチャンピオン(岡山)
アメリカ	6'38"55	NJP-八Akindo	ニューチャンピオン(岡山)
ヨーロッパ	8'34"19	LAP-BMXER	コミュニティスペースNTK(北海道)

●究極タイガー
10,000,000+α
全国7人の皆様

●スーパーハングオン(ライドオン)

ジュニア	4'31"41	PST metro R	がらん3(長野)

ミス多発!! ごめんなさい

まず、前回で訂正やミスなどが多発したのでお知らせいたします。

このコーナーでの誤植がいつになく多かったこと。私のミスで集計ミスが出たこと。それに、ウソスコアが出てしまったこと。

それと、集計用紙が編集部に届いていたにもかかわらず、掲載できなかったお店(ハイテクノーベル神保町店とサンペディックナムコランド店)が出てしまったこと。

以後気をつけます。ゴメンなさい。

それに、掲載店を希望しているお店が続出しています。いま現在は、パンク状態なのでおことわりしています。まことにもうしわけありません。こちらの方は個人申請用のハガキを利用してください。

今回の講評ですが、前回と同じ機種は同じ人がハイスコアを取っています。新たなる新人選手の出現を期待する。

(悠理)

※前号の追加&訂正

スーパーハングオン(ライドオン)	6'30"15	FGK-早乙女乱馬	ハイテクセガ万代店(新潟)
忍	638,730	TYRANT-CHA	ハイテクノーベル神保町(東京)

マリーン5 ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	3,426,290	あちょ	エリア334
2	ラビオレプス	8,283,000	でじゃぶーうひょひょ	エキスパート 1コインALLクリア
3	Mr. HELIの大冒険	451,110	G	1コインALLクリア
4	SRD	4,715,500	AFC-CHARMY	
5	熱血高校ドッジボール部	454,400	謎の中国人	2周目USA
6	R-TYPE	1,522,200	あちょ	2-7
7	レインボーアイランド	63,781,760	SGG-KEY	1コインALLクリア
8	パックマニア	416,320	SGG-ENG	R7
9	ギャラガ'88	671,900	SGG-ENG	5-24
10	ゲバラ	82,600	DIRTY	1P側

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	1,054,800	ヒサピー	クリア
2	フルスロットル	4'21"30	MTL	クリア スコア943,730
3	究極タイガー	4,354,260	MINORU	エリア407
4	スーハーハングオン(ミニライトオン)	2'54"99	SPR	ビギナー イージー50"
5	スーハーハンクオン(ミニライドオン)	5'23"28	ENO	ジュニア イージー50"
6	スーハーハングオン(ミニライトオン)	7'35"29	A.K	シニア イージー50"
7	ダライアス エキストラバージョン	10,349,900	RYO	ランクA-ターボ
8	ジェミニウイング	1,595,280	YAS	クリア
9	モンスターランド	4,798ゴールド	茂木博一	スコア5,898,620
10	バブルボブル	9,542,770	摩神英子	ランクA AF1,206

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆=17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,235,490	川島啓司	デラックス ノーマル 3面TB=40万
2	究極タイガー	3,500,430	エロ鈴木	356エリア
3	A-JAX	1,812,000	DYE. S	7面ボス
4	ラビオレプス(エキスパート)	12,312,000	AIR-NEX-DYE	ノーミス・ノーミソ,リボン付クリア
5	ぶたさん(1P)	760,910	AIR-NEX-DS	クリア
6	SRD	3,608,280	AIR-NEX-DYE	6-9
7	パドルマニア(上級)		かわちまひろち(おおSOL)	6面
8	Mr. HELIの大冒険	652,210	やめーます。	クリア
9	アフターバーナーII	HIT=1,157	SPREAM-FKS	コマンダータイプ 全面クリア
10	アフターバーナーII	HIT=922	スー	コマンダータイプ 中学生以下部門

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	6面クリア	WW-AXYIA	残金?
2	ギャラガ'88	879,380	WW-AXYIA	5-29
3	究極タイガー	1,344,830	WW-AXYIA	エリア164
4	R-TYPE	945,900	WW-JUN	8面
5	リブルラブル	2,041,820	WW-AXYIA	36面 B-26回
6	マーブルマッドネス		引地くん	凄い!
7	ファミリースタジアム	17対0	AXY-勝ち	山さんVS AXYIA 4回コールド
8				
9				
10				

筑波学園キャロットハウス
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,138	YMHS	コマンド使用
2	Mr. HELIの大冒険	272,880	白夜美人	5面
3	ギャラガ'88	612,310	読売巨人軍・篠塚利夫	5-25 4機設定
4	サンダーブレード	2,251,300	らさある阿久根	3面のボス
5	SRD	3,099,960	MAGICAL-MSA	5-10
6	ラビオレプス	3,695,100	DSK	クリア ミサイル不使用
7	忍	339,480	SLT	クリア
8	SDI	13,582,050	TIS	クリア 4機設定 5万エブリー
9	レインボーアイランド	19,208,720	FBI-GIL	クリア 9面のコマンド使用
10	究極タイガー	1,578,700	MAGICAL-MSA	エリア161

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	68,018,070	ALX-竹山	HIT911 (1コインクリア)
2	サンダーブレード	3,658,490	JAP	クリア
3	ソニックブーム	187,900	A.F	5面のボス
4	Mr. HELIの大冒険	220,160	あおしょう	5面のボス
5	A-JAX	1,473,400	S.J	全面クリア
6	ギャラガ'88	1,201,630	佐藤健一郎	5-29
7	オペレーションウルフ	184,150	JUP	5面の目的ではまり
8	ヘビーバレル	1,472,300	M. YONEYAMA	1コインALLクリア
9	ゲバラ	51,300	ゆうき	
10	テラフォース	356,300	まさし	

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,245	CRS・RAN薫	全面クリア
2	レインボーアイランド	26,031,400	CRS・麗夢YURI	1コインALL
3	究極タイガー	8,813,450	CRS・AOI美琴	4-5
4	忍	258,350	とみお・山本コンビ	4-3
5	Mr. HELIの大冒険	705,320	CRS・RAN薫	全面クリア 残りゴールド?
6	ザ・ディープ	163,000	CHIKU	5面
7	テラフォース	891,800	GAG・T.T	全面クリア
8	ジェミニウィング	1,967,110	CRS・AOI美琴	全面クリア
9	ダライアス	9,938,320	CRS・BUU	Xゾーン, ハード
10	ダライアス	10,409,520	CRS・RAN薫	Vゾーン, ハード

WE'LL TALK TAITO高崎店
群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	153,383,350	KAT	HIT=972 1コイン クリア
2	A-JAX	1,507,300	TRI-VHD	クリア
3	ギャラガ'88	873,920	阿左美実	4-29
4	究極タイガー	1,573,550	バレットのプロ	エリア167
5	忍	311,630	南雲章	クリア
6	パックマニア	1,248,380	荒野の戦士が 8'39"91	1面から最終面(23面)
7	シティボンバー	2,383,290	FDC	15面
8	レインボーアイランド	21,412,010	RIA	クリア C=10 S=10
9	ミッドナイトランディング	739	長木文紀	1コイン クリア
10	スーパーリーグ	3,286,350	南雲章	1コイン 大リーグ 3試合

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リベンジオブDoH	1,656,260	JAC	クリア
2	ドラゴンスピリット	1,305,200	SOLVPTA	
3	モンスターランド	7,556,320	ゆう君	クリア
4	R-TYPE	1,763,600	SOLVPTA	
5	1943	3,092,590	ゆう君	クリア
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,073,860	マジカルエミ	
7	お雀子館II	119,000	CR-X	
8	ダブルドラゴン	422,070	からしまよねーず	
9	沙羅曼蛇	4,118,500	PAZ	
10	アルゴスの戦士	7,705,210	くわばら君	クリア

ゲームプラザ
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	1,087,500	EMPTY	ALLクリア
2	アフターバーナーII	HIT=1,014	ACT	ALLクリア
3	スーパーコントラ	322,700	KSG-Arms	入荷2日目
4	チェルノブ	147,200	KSG-CAT	入荷3日目
5	ヘビーバレル	1,506,800	GPN-IA	ALLクリア
6	サンダーブレード	5,130,810	GPN-IA	ALLクリア
7	ギャラガ'88	1,050,050	SFF-μ	4-29クリア
8	ギャラガ'88	1,369,150	SFF・じゃみんぐ	5-29クリア
9	ラビオレプス	3,786,300	AAS-SLT	エキスパート ALLクリア
10	SRD	606,660	伊藤誠	1周END ALLクリア

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	4,856,360	RWC-PSG	全面クリア
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	8'58"26	M.F.P	ヨーロッパ, イージー
3	アフターバーナーII (デラックスタイプ)	HIT=1,407	K.H ノーミス	Y.金子 ハイスコア, 999,999,990
4	アフターバーナーII (シティタイプ)	HIT=1,364	K.H	K.H ハイスコア71,534,220
5	ギャラガ'88	1,462,540	MBL-LIBRA	ノーマル
6	Mr. HELIの大冒険	800,720	NAL	R.6
7	SDI(1P)	7,847,050	RWC-PSG	
8	SDI(2P)	5,442,410	FOUK-LINA	
9	グラディウス	10,000,000+α	MBL-LIBRA	24-4
10	忍	308,110	H.WADA	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆=27

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	11,093,460	HTL-Y.N	ステージ2-4
2	サンダーブレード	5,289,540	CRAMP BOY	ステージ4クリア
3	A-JAX	2,228,300	S.J	ALLクリア
4	Mr. HELIの大冒険	873,840	EXCHANGER	ALLクリア
5	ギャラガ'88	1,635,350	MGN-まんごーん	ステージ5-29クリア エンディングNO.4
6	究極タイガー	10,013,210	UUU㊤	4-10 エリア960
7	忍	650,170	TYRANT-CHA	ALLクリア
8	オペレーションウルフ	517,850	GOT	2-4 弾薬, 部落, 通信所, ジャングル
9	ザ・ディープ	130,800	EXT-EXS	ステージ4 4機設定
10	モンスターランド	G=6,334	てんぷら職人III	ナイトアーマー・セラミックブーツ

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	3,777,390	CHAT-RGB	エリア416(2-8)
2	Mr. HELIの大冒険	732,660	CHAT-COM	クリア
3	A-JAX	1,077,900	CHAT-しるこドリンク	クリア
4	チェルノブ	173,200	ZAIKEだあ〜い	4面のボス
5	ギャラガ'88	808,960	S・F・F-μ	3-29クリア
6	熱血高校ドッジボール部	761,300	CHAT-KIM	2周目アメリカ
7	レインボーアイランド	22,694,070	YZF-JUN	C-スコアカウント S-9, 残7
8	シティボンバー	2,387,910	CHAT-オートマトン-ZAIKE	15面あと1秒
9	パックマニア	694,990	LUCKY-WEST HOS	13面
10	ファイナルラップ	2'27"26	原口健吾	4人プレイ

二荒キャロットハウス
栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	(HIT=1,185) 69,174,050	S・R・M 平野	
2	フリーキック	33,410	S・R・M 安野由人	4面
3	パックマニア	499,640	M・B-SP♡JUN	R-11
4	レインボーアイランド	73,362,160	S・R・M N.Tomita	C=8ケタ S=ALL 1コイン
5	シティボンバー	2,909,585	M・B 小野	
6	究極タイガー	1,787,490	S・R・M INXS	
7	Mr. HELIの大冒険	535,980	S・R・M 平野	
8	ギャラガ'88	1,410,830	S・R・M 会長Y・S	1コインクリア 5機あまり
9	コンバットスクール	107,580	モンキーボンバース 小野	1コイン
10	ドラゴンスピリット	1,255,280	ERO あつし	全面クリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	1,662,400	K.T	R-7 ノーマル
2	オペレーションウルフ	364,750	TOS	クリア ノーマル
3	ゲバラ	1,015,000	須田峰夫	クリア ノーマル
4	究極タイガー	4,325,990	AZUKI-ART	エリア428 ノーマル
5	ギャラガ'88	1,398,440	DAN	クリア ノーマル
6	忍	532,250	IGG-ROC	クリア ノーマル
7	サンダーブレード	2,875,290	ト部智和	最終面 ノーマル
8	バトルフィールド	1,744,400	究極ヒマ人EXE	クリア ノーマル
9	フルスロットル	4'19"60	MSZ-MK II	クリア 856,020 ノーマル
10	アルカノイド	1,302,090	Y.N	クリア ノーマル

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,351	REC-MIL	クリア
2	サンダーブレード	4,630,500	MIRAGE-ULCER	全面クリア3機, ミスウッーシ!
3	ヘビーウェイトチャンプ	6,917	ACE	8R
4	忍	513,230	JAP	全面クリア
5	パックマニア	395,590	REC-MIL	7面
6	熱血高校ドッジボール部	2,669,200	REC-中村由真	2周目アイスランド
7	ソニックブーム	412,340	MIRAGE-MAX	1コイン2周目
8	ゲバラ	160,700	REC-TKM	5面
9	スーパーハングオン	3'17"75	S・K	シットダウン アジア
10	パーフェクトビリヤード	151,200	CHAMPION	

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	2,217,600	厚見	全面クリア
2	オペレーションウルフ	494,250	中島	相沢真奈美
3	A-JAX	2,106,100	A.N-LUCY	7面
4	レインボーアイランド	70,000,030	Y.N	全面クリア
5	モンスターランド	4,472,380	Y.M	全面クリア
6	ストリートファイター	869,800	Y.M	最終面クリア
7	虎への道	536,390	Y.M	おゆう
8	究極タイガー	1,978,370	TPC-RI	つかれた
9	クロスシューター	6,507,900	CMO-T.K	おわらない (と中でやめた)
10	熱血高校ドッジボール部	3,197,600	Y.N	7周目アフリカ

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SRD	2,456,040	TYRANT-YES	ノーマル 1周設定10Rクリア
2	シティボンバー	2,818,925	NAC-BBB	ノーマル R20
3	ゲバラ	1,198,800	HTL-Y.N	ノーマル クリア
4	ギャラガ'88	1,380,000	TYRANT-HIM	ノーマル クリア
5	レインボーアイランド	999,999,990	HTL-PAX	ノーマル 旧バージョン クリア
6	究極タイガー	7,778,210	TYRANT-YES	ノーマル エリア717
7	忍	649,950	TYRANT-CHA	ノーマル クリア
8	オペレーションウルフ	484,650	TYRANT-ASA	ノーマル 2周目ジャングル
9	A-JAX	1,928,600	TYRANT-HIM	ノーマル ALL
10	熱血高校ドッジボール部	4,243,800	TYRANT-SNIPER	ノーマル 2周目アメリカ

ナムコゲームスポット
千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	4,658,630	MIRAGE-MAX	エリア431
2	ギャラガ'88	1,446,040	REC-中村由真	No.5クリア
3	Mr. HELIの大冒険	623,930	REC-中村由真	1コイン クリア
4	忍	371,380	REC-TKM	1コイン クリア
5	ブラックアタック	1,308,800	MIRAGE-MAX	1コイン クリア
6	ブラックドラゴン	3,456,450	REC-中村由真	1コイン クリア
7	パックマニア	474,130	CGP-M・MBON	1コイン 17面
8	ワードナの森		多数クリア	1コイン
9	ファンタジーゾーン	12,890,450	SCK-S.I	3-2
10				

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍	209,680	T.S	5-1
2	バトルフィールド	498,950	T.S	R.9
3	臥竜列伝	469,510	M.H	最終面
4	虎への道	565,900	T.S	全面クリア 永久パターン使用
5	ラビオレプス (ノーマル)	1,953,600	M.H	クリア
6	ラビオレプス (エキスパート)	4,344,400	M.Hと高野	2Pクリア
7	究極タイガー	628,210	M.H	
8	ソニックブーム	222,600	M.H	最終面
9	ギャラガ'88	784,770	T.S	5-27
10				

■ヒットゲームBEST10

AB　5ヵ月連続首位

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	アフターバーナー	483	セガ
2	2	究極タイガー	301	タイトー
3	3	Mr.HELIの大冒険	262	アイレム
9	4	ギャラガ'88	224	ナムコ
―	5	サンダーブレード	219	セガ
5	6	アウトラン	195	セガ
6	7	A-JAX	188	コナミ
―	8	オペレーションウルフ	173	タイトー
8	9	スーパーハングオン	155	セガ
4	10	熱血高校ドッジボール部	149	テクノスジャパン

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は80店の1月末現在で集計しました。

残念！　とにかく低調

とにかく今月はヒットゲームが出なかった。これに尽きます。ここ1年間、これだけヒットゲームのなかった月はさすがにないでしょう。

各メーカーはいったい何を考えていたのでしょうか。お正月でプレイヤーがお年玉を持っている時期なのに、これでは意味がありません。この時期に新作を出せば、どんなゲームもそこそこいったでしょう。実にもったいない。プレイヤーにとっても残念です。

今回のベストテンの中に新たに入ってきたのはサンダーブレードとオペレーションウルフだけです。しかもこの機種も他の機種がのきなみ下がったため上がってきたというのが正しいところでしょう。ゲーメストのヒットゲームベストテンの得点は相対的なものです。実際のゲームの力を得点にしたら、全体的に大きくレベルダウンしているでしょう。メーカー側には新製品の供給を望みたいものです。

健闘Mr.HELIの大冒険

新製品が出ないという状況の中でまたもやTOPを守ってしまったのはアフターバーナーです。さすがにこのゲームは強い。確かに落ちてはきていますが、他を寄せつけていません。

究極タイガーは、現在テーブルゲームのTOPを守っています。このゲームもマニアがプレイすると1時間以上充分遊べるゲームですが、実際はかなりのインカムを稼いでいます。やはり、ゲームは面白いというのが基本だということをつくづく感じます。遊べないゲームではロングヒットはしないものです。

Mr.HELIの大冒険は、当初のインカムは爆発的ではなかったようですが、これも安定した成績をあげています。タイトーの直営店には入っていないという不利な点を考えても、健闘していると言えるでしょう。

4位のギャラガ88は、店によってかなりのバラツキがあります。ゲームの寿命という面では、この点が不安な要素です。

A-JAXはアイデアやグラフィックもよくできていて、見ていれば面白いゲームです。でも、いざ自分でやってみると、初心者にはむずかし過ぎてついて行けない部分があり、面白さをそいでいる気がします。プレイヤー心理を考えたゲームを期待したいですね。

8位のオペレーションウルフは、発売して数カ月目に初めてベストテンに入ってきました。出回ってきたということも言えますが、他のテーブルゲームがなかったので、相対的に上がってきたというのも事実でしょう。人気が安定した好ゲームです。

6位のアウトラン、9位のスーパーハングオン、10位の熱血高校ドッジボール部はパワーダウンしてはいるものの安定したインカムを保っています。

ベストテン圏外で安定しているのはR-TYPE、ストリートファイター、ヘビーウエイトチャンプ等です。

新製品は今月もあまりすごい情報はありません。残念なことです。3月のAOUショーまで待ち続けるしかないようです。

（ぜんじ）



福島県おくていMEG君

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内　☎(03)781-4359　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,740,760	JAG-AXI	エリア670 3-8
2	Mr. HELIの大冒険	937,160	JAG-H.S	全面クリア
3	ギャラガ'88	1,346,420	JAG-EXA	5-29
4	忍	702,110	JAG-AXI	全面クリア
5	A-JAX	1,050,200	JAG-WOP	全面クリア
6	熱血高校ドッジボール部	4-5	JAG-DMC	
7	ぶたさん(2人用)	1,230,820	EGC-AKU EGC-㊜MKZ	
8	ヘビーバレル	1,519,200	S.P.T.	
9	ラビリンスランナー	571,800	EGC-POW	全面クリア
10	アウトラン	4'35"71	EGC-OMU	デスバレイ

カジノカーニバル　☆＝1

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	4,221,240	豊憲	
2	Mr. HELIの大冒険	672,650	TEAM-NTR	1コインクリア
3	アフターバーナーII	HIT=1,051	松島ぽっと	コマンダータイプ
4	究極タイガー	2,377,180	T.O.	1コイン 240エリア
5	シティボンバー	1,078,960	Y.T.	1コイン 10面
6	ぶたさん	774,980	BUTAKO	クリア 1P
7	ギャラガ'88	193,740	ハローオックン	1コイン
8	忍	439,360	sep	1コインクリア
9	ジェミニウィング	1,390,460	ちーょい!!	1コイン
10	ザ・ディープ	66,650	スナックシマダ	

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	10,000,000+α	KAS-緑の少年	4周目10面
2	オペレーションウルフ	510,450	TMR-WIN	2周目4面 5人救出，67.6%
3	A-JAX	1,820,500	PC-ZIN	ステージ8
4	忍	585,950	EXT-CPU	全面クリア
5	ザ・ディープ	189,100	EXT-EXS(MGN)	ステージ5
6	レインボーアイランド	30,189,740	SSC-PIN	全面クリア C=⑩，残5
7	バトルフィールド	1,696,800	SSC-ONO	全面クリア
8	ドラゴンスピリット	757,770	EXT-CPU	全面クリア <旧バージョン>
9	熱血高校ドッジボール部	410,200	TMR-WIN	2周目5面
10	特殊部隊UAG	1,450,800	しゃてーJunk	全面クリア

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢崎町4-109　☎(045)251-8340　☆＝12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーバレル	1,588,100	FEL-NEOmkII	クリア 1P
2	A-JAX	2,343,600	ILG-K•M	クリア
3	Mr. HELIの大冒険	845,860	FEL-NEOmkII	クリア
4	ギャラガ'88	1,577,940	AGP-TAK	5-29
5	忍	376,290	DARK-ELF	クリア
6	ぶたさん	967,470	ILG-M•M	クリア 1P
7	熱血高校ドッジボール部	454,000	玉岡健	2周目アフリカ 1P
8	レインボーアイランド	99,999,990	ILG-K•M	クリア C=10 SX8
9	スーパーコントラ	10,625,430	ABA	2周目1面 1P
10	究極タイガー	4,836,150	MBX-GSII	466エリア

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32　☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒	205,600	HMD	リバイバル
2	エクセリオン	442,600	K. ITH	リバイバル
3	サーカス・チャーリー	73,400	TsRGSK	リバイバル
4	A-JAX	1,260,900	ARYM	
5	ザ・ディープ	83,200	KNK	
6	シティボンバー	2,105,485	Ishl	19面
7	スーパーコントラ	10,017,720	TsRGSK	コンティニュー，クリア
8	虎への道	388,730	TsRGSK	2周セットクリア
9	ぶたさん	446,985	Y.NKMR	クリア
10	Mr. HELIの大冒険	497,010	K. ITH	

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,109,860	JMI	残5 Zゾーン
2	レインボーアイランド	21,174,340	JMI	残8 クリア
3	シティボンバー	1,384,645	GWC-TEN	R-9
4	Mr. HELIの大冒険	452,560	GWC-TEN	クリア
5	ミュータントナイト	119,160	いさおくん	R-5
6	ラビリンスランナー	173,770	KUZ	R-10
7	忍	306,680	FSG-SVR	クリア
8	子連れ狼	417,700	AGO	2-4
9	ワールドカップ	Final5-1	サタン	
10				

キャノン最前線 ☆＝5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	544,366	AMI	ALL
2	スーパーコントラ	10,657,200	DAM-マニアT.T	EXTEND
3	サンダーブレード	3,414,410	ももんが	クリア
4	チェルノブ	103,100	AKI	4面
5	A-JAX	1,242,700	ESPGUILD	6面
6	ミュータントナイト	191,350	B	
7	ソニックブーム	340,070	AMI	2-4
8	究極タイガー	9,051,820	UUU(た)	877エリア
9	ラビリンスランナー		多数の方々	オールクリア
10	テラフォース	930,600	CLT	1コインクリア

イエローハット ☆＝22

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ (DXタイプ)	2'25"76	EB.	4人プレイ, その他 NG. LGI. HKS
2	アフターバーナーII	HIT＝1,515	TM(EXR)	クリア
3	A-JAX	2,213,300	GMC-ZEUS	Rd.7
4	Mr. HELIの大冒険	1,058,990	BFM(た)	クリア必須 スコア部門
5	Mr. HELIの大冒険	31,540	名人(ZKS)	クリア必須 マネー部門
6	パックマニア	1,495,840	HCM-てった	Rd.20
7	究極タイガー	8,821,950	UUU(た)	エリア876
8	サンダーブレード	5,250,900	YNF(ZAG)	クリア 3stのタイム ボーナス50万
9	アウトラン (VerII, デュアルウェイ)	4'32"43	GMC-P(た)	Ver 1 でも 32秒台は出る?
10	忍	678,740	GMC-STI(た)	クリア のこり2キ

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルフィールド 1P	3,044,000	究極超人-R&MAI	
2	レインボーアイランド	74,821,960	ZAT	オールシークレットボーナス有 C-10 残機-9
3	ジェミニウィング 2P	1,716,920	MINS&M.T	最終面クリア
4	テラフォース	866,000	KAZ-Y	
5	熱血高校 ドッジボール部	5,174,900	ASG-Y.W	3周目アイスランド
6	スーパーコントラ	194,960	ASG-D.S(P.A.B)	
7	究極タイガー	4,530,740	MINS	
8	オペレーションウルフ	502,400	ASG-Y.W	2-4
9	パックマニア	512,370	ASG-Y.W	R-8
10	ギャラガ '88	685,050	ASG-Y.W	5-24

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'27"68	IMM(た)＆N.D	6人プレイ
2	アフターバーナーII	HIT＝1,331	UUU (たまに役立つ)	クリア
3	サンダーブレード	5,209,870	VRC-MSS	クリア
4	ぶたさん(1P)	885,200	IMM (たまに役立つ)	R12
5	Mr. HELIの大冒険	912,250	VRC-N.D	クリア
6	オペレーションウルフ	560,150	社長の友達	2周目5面
7	レインボーアイランド	99,999,990	BFM (たまに役立つ)	ZAPあり 残り6キ クリア
8	究極タイガー	6,809,650	FEE	エリア414
9	チェルノブ	102,900	VRC-Y.I	R.3入荷日
10	スーパーコントラ	347,000	VRC-MSS	R.3入荷日

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	1,463,700	Lucky7½TM Now Win./	7面 かせぎ有
2	ダライアス(Y)	10,397,630	FABLES-YUI	クリア 設定3
3	ダライアス(Z)	10,518,580	ATM 花村紅緒(ナ)	クリア 設定3
4	ダライアス(X)2P	12,981,530	ATM-MOMOTAROH (桃) &花村紅緒(ナ)	クリア クリア 設定3
5	ジェミニウィング	1,979,160	Lucky7½TM yu〜yu	残5キ ガンボール15
6	ジェミニウィング(2P)	1,583,670	ATM-花村だ &PM:Five Rom	クリア 残2 ガンボール1
7	ラビオレプス (エキスパート)	8,416,000	P.ST- YAWARA./	ノーミス リボン付 クリア
8	究極タイガー	7,088,540	Lucky7½TM Now Win./	3-10 AREA715
9	レインボーアイランド	21,274,500	ATM-Buchi会長	コマンドなし 残8 クリア
10	特殊部隊UAG	1,625,200	Lucky7½TM SUPER LEE2	レーザー有 全国1位 ボーナス1 ?

がらん3 ☆＝1

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝936	Lucky7½TM Now Win./	全23面クリア 残3キ
2	アフターバーナーII(点)	21,440,460	Lucky7½TM Now Win./	同上 10日でクリア
3	アウトラン	4'42"46	Lucky7½TM Fin Yon./	Dコース もう少しで30秒台
4	ミッドナイトランディング	759PTS	S.P.T	全クリア 初登場
5	スーパーハングオン	2'43"18	ふぇすてばる きっど君	ライドオン(アフリカ)全国1位はまだ/
6	スーパーハングオン	4'31"41	P.ST Metro R	ライドオン(アジア) 全国1位だ!!
7	スーパーハングオン	6'38"96	P.ST HIROちゃん	ライドオン(アメリカ) あと4秒
8	A-JAX	789,900	Lucky7½TM yu〜yu	全クリア(かせぎなし)
9	ギャラガ '88	1,395,940	PIP	全クリア
10	熱血高校 ドッジボール部	241,000	P.ST PAL./	1-6

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,134,040	FGKプリンセスカーム	1コイン クリア
2	オペレーションウルフ	117,150	藤本秋夫	R4
3	アフターバーナーII DX	114,145,650	FGK-MARY	HIT＝1,294
4	ヘビーウェイトチャンプ	9,999＋α	FGK早乙女乱馬	1コインクリア
5	アウトラン	46,764,210	FGK TOMIII	Dコース 4'43"81
6	ミッドナイトランディング	721	モゲダ山本貴史	ヒースロー空港
7	Mr. HELIの大冒険	503,940	FGK	1コイン
8	パックマニア	262,140	びでおいんせが 平松	1コイン R?
9	スーハーハングオン (エキスパート)	9'53"58	びでおいんせが 長谷川	1コイン クリア
10	アフターバーナーII CITY	HIT＝1,350	びでおいんせが FGK-MARY	1コイン 全面クリア

ハイテクセガ万代店 ☆＝2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,480	SOH	クリア
2	サンダーブレード	5,154,820	FGK-プリンセスカーム	クリア
3	アウトラン	4'38"40	FGK-JOJO	Bコース イージー
4	スーパーハングオン	8'45"10	FGK-早乙女乱馬	ミニライドオン エキスパート イージー
5	ヘビーウェイトチャンプ	9,999pts	FGK Mr.タイソン 早乙女乱馬, ハーレム	クリア
6	ソニックブーム	421,190	FGK-プリンセスカーム	2周4面
7	忍	677,090	FGK-TOM	クリア
8	ギャラガ '88	1,478,120	FGK-プリンセスカーム	クリア
9	フリーキック	143,460	KAJ	12面
10	Mr. HELIの大冒険	96!,030	WANCHAN・M	クリア

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	746,800	宇宙省士ジャンダーとバニー	ALL
2	ギャラガ '88	1,489,930	NASKA-AGE.K	5-29 ALL
3	Mr. HELIの大冒険 (MONEY部門)	13,460	NASKA-SOL	ALL
4	Mr. HELIの大冒険 (スコア部門)	783,380	WANCHAN-M	ALL
5	ラビオレプス (ノーマル)	5,777,200	NASKA-AC	3つのボーナス ALL
6	ラビオレプス (エキスパート)	7,722,000	JOB-あつし	リボン＋α ALL
7	究極タイガー	3,214,350	NASKA-AGE.K	エリア352 2-5
8	パックマニア	708,300	NASKA-KYO	11面
9	アフターバーナーII (ダブルクレイトル)	HIT＝1,405	燃える人間発電所	ALL
10	スーパーコントラ	452,120	LET'S GO GO GO./	4面

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,145,460	KAS-PCG	クリア
2	究極タイガー	10,000,000＋α	KAS-緑の教授	エリア999＋α
3	忍	639,000	KAS-Mr. koike	クリア
4	ぶたさん	915,602	EXT-MAC	クリア
5	ぶたさん(2P)	1,332,310	EXT-まごん-SUM EXT-まごん-MAC	クリア 残3
6	シティボンバー	10,000,000＋α	Tea'S-D	5-5 タイム標準設定
7	ギャラガ '88	1,815,100	EXT-MGN ぬらりひょんず	5-29クリア エンディングNo.5
8	ザ・ディープ	187,800	有村和広	5面
9	A-JAX	1,783,500	EXT-TEC	クリア
10	Mr. HELIの大冒険	1,022,030	ARC-VGC	クリア

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションウルフ	165,850	織田	収容所
2	ストリートファイター	568,600	小林	クリア, テーブル
3	レインボーアイランド	10,089,860	NK	40面
4	特殊部隊UAG	1,048,400	PUL	クリア
5	A-JAX	1,894,700	しおぱんTS	7面
6	イグジーザス	1,240,220	HS	2周目3面
7	ゲバラ	116,600	PUL	5面
8	究極タイガー	2,323,350	SBKW	エリア240 10面ボス
9	ダライアス	10,710,740	PUL	Z面
10	バトルフィールド	683,800	PUL	

ニュースターグループ5店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラガ '88	1,740,000	BUB-JRA	朝日店 スターライト
2	ヘビーバレル	1,478,700	葉山いさお	朝日店 スターライト
3	ミッドナイトランディング	757	JAA	上高地店
4	アフターバーナーII	HIT＝439	ROCKON	R＝14 上高地店
5	忍	421,230	ハイマー	クリア ニュースター
6	シティボンバー	314,100	F ザッパTOH	4-1 ニュースター
7	A-JAX	1,729,500	C&B ILM	ニュースター
8	1943	3,075,900	佐野	
9	スーパーリーグ	3,451,250	M.K	上高地店
10	虎への道		C&B ILM	ニュースター

プレイシティキャロットIN 甲府(甲府集辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	457,800	C&P ILM	1コイン 4面
2	ファイナルラップ	2'33"28	ガッチョ	ゴール(6人同時)
3	オペレーションウルフ	236,750	GAUCHO	6面
4	ギャラガ '88	1,411,540	DAZUNI てらちん	クリア
5	忍	411,160	DAZUNI 66ゴールド職人	クリア
6	熱血高校 ドッジボール部	2,046,600	DAZUNI スーパーB・1	2周目アフリカ
7	パックマニア	851,810	DAZUNI B・1	1コイン 11面
8	アフターバーナーII	312,118,650	うんかにの星	クリア HIT＝1,098
9	究極タイガー	3,946,240	C&P究極長田	371エリア
10	シティボンバー	931,150	MR.飛行機	

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII		Lucky7½TM -RND	HIT＝1,215 クリア
2	ヘビーウェイトチャンプ	5,324	恵一and恵美	7人目
3	特殊部隊UAG	1,569,300	Lucky7½TM SUPER LEE2	クリア レーザー有
4	究極タイガー	7,806,260	Lucky7½TM Now Win./	エリア761
5	Mr. HELIの大冒険	752,350	恵一and恵美	クリア
6	SRD	1000万＋α	Lucky7½TM マイナーTAN	
7	ファイナルラップ	2'30"28	BoZ	
8	ギャラガ '88	582,260	Lucky7½TM Now Win./	5-23
9	A-JAX	1,629,000	Lucky7½TM H.I.M.	クリア
10	オペレーションウルフ	400,700	M.H	2-2

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,076,000	RUNちゃん大好き	1コイン ノーミスクリア
2	ヘビーウェイトチャンプ	6,778	INGS-ZZZ	8人目
3	アフターバーナーII	HIT＝1,264	INGS-FAN (実はジャズ狂)	全面クリア CNT有り
4	スーパーハングオン	2'49"98	INGS-FAN (あと3秒)	ミニライドオン ビギナーノーマル
5	アウトラン	4'36"25	BJLP-GAW (INGS-FAN)	海外バージョン 80秒Dコース
6	熱血高校ドッジボール部	4,000,000	TAKEFIVE は何拍子? by FAN	JADO PLAY ※
7	Mr. HELIの大冒険	869,830	SSP-NUM	クリアせず
8	レインボーアイランド	2,964,320	INGS-FAN ひどい，あんた人間?	全面1コインクリアの最低点
9	忍	319,220	INGS-FAN 俺はゲーマーや!	5-1 S・B×6
10	モンスターランド	残5,014	INGS-DIS	ハードランク 1コインクリア

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	75,581,710	二代目音無響子	1コイン クリア
2	シティボンバー	2,548,395	山元博志	3-4
3	ヘビーバレル	1,485,300	ブリバリのNAM	1コイン ALLクリア
4	A-JAX	1,411,500	KIMKEN	1コイン6面ボス
5	忍	315,600	Sgt. Pepper	1コイン ALLクリア
6	熱血高校ドッジボール部	1,637,500	あすか	6面 1コイン
7	Mr. HELIの大冒険	691,900	Sgt. Pepper	1コインクリア
8	タッチダウンフィーバー	最終ステージwin	あすか	1コイン 8-0
9	ソニックブーム	435,290	TALL-P	1コイン10面
10	アフターバーナーII	HIT＝1,410	ASKA	ALL 1コイン

WE'LL TALK TAITO砺波店

富山県砺波市千代135-1　☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	20,999,990	ちゃらタイヤはずれんだぞ	コマンド㊎
2	オペレーションウルフ	501,800	さすらいの吟遊詩人出口くん!	
3	究極タイガー	2,021,280	ELIXIR	
4	特殊部隊UAG	1,318,800	CRUX	1P
5	特殊部隊UAG	1,453,800	CRUX&TVT	2P
6	1943	2,757,980	超発想集団番頭AGF	くりあ
7	1943	3,869,490	AGF&ろりこんARC	大和で没
8	プランプポップ	318,060	ちゃらTAITOいい所よ	1P
9	プランプポップ	247,450	↑どこが? &P.UNIT	2P
10	〈今月で休業〉			

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校ドッジボール部	4,604,600	SSP-SCN	アフリカ かせぎ有り
2	Mr. HELIの大冒険	770,790	INGS-M・M	
3	ファイナルラップ	2'33"63	INGS-KIM	
4	シティボンバー	7,685,305	INGS-KIM	6-4 かせぎ有り
5	A-JAX	2,197,300	INGS-M・M	最終面クリア
6	ギャラガ'88	1,416,020	TFG-OYZ	全面クリア
7	ポケットギャル	20,400	INGS-DKT	4面
8	究極タイガー	4,784,540	INGS-MDK	
9	オペレーションウルフ	528,550	BJLP-NOV㋖	2-4
10	功夫老師	61点	LUM	1人プレイ

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	660,900	MOONBLADE	全面クリア
2	究極タイガー	4,048,820	Sgt. Pepper	402エリア
3	ギャラガ'88	1,396,970	PH-HTL 諸星あたる	全面クリア
4	レインボーアイランド	23,349,940	K.Y.H	全面クリア
5	パックマニア	729,390	A.I-BOSTON	10面
6	S.R.D.	3,514,540	RYO	6周目5面
7	熱血高校ドッジボール部	491,200	F.O	2周目4面
8	ヘビーウエイトチャンプ	9,999＋α	ロミ清司	全面クリア
9	R-TYPE	1,455,400	HTL-久保	2周
10	ブラックドラゴン	3,715,000	K.Y.H.	全面クリア

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,159(クリア)	日出郎(ASA)	
2	サンダーブレード	5,763,560	CRUX…	シティタイプ
3	忍	292,940	日出郎だよ〜ん	5-4
4	ゲバラ	1,186,800	綾小路れいむ	1コイン クリア
5	スーパーハングオン	2'51"96	RUNNING EYES CRUX!	アフリカ
6	ブラックドラゴン	2,758,450	法粛(RUSH)	くりあ
7	ソニックブーム	210,000	星になったお茶2号!	R-6でほろぶ
8	ドラゴンスピリット	1,036,020	四天王最強の男・影慶	く〜りあ〜!
9	ギャラガ'88	1,413,990	いたくら	クリア
10	アウトラン	4'42"31	FGK-COM	デュアルウェイ ↘↗↘↘

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,138	V-MAX-FRS	1コインクリア
2	サンダーブレード	5,136,750	メカたいにゃん	1コインクリア
3	ヘビーウエイトチャンプ	9,999＋α	ふじや	10人目でカウンターストップクリア
4	オペレーションウルフ	204,500	CERBERUS	
5	Mr. HELIの大冒険	425,080	PON	
6	ソニックブーム	359,290	V-MAX-SBK	
7	ギャラガ'88	1,555,700	KAA(川村)	1コインクリア 5-29
8	忍	361,830	A・I	
9	熱血高校ドッジボール部	311,900	CERBERUS	
10	スーパーハングオン	2'51"14	KAA(川村)	シットダウン

ビッグキャロット京都　☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校ドッジボール部	588,600	トシ	2周目 アメリカ
2	Mr. HELIの大冒険	390,320	SHIT	ノーミス クリア
3	A-JAX	381,500	ブラッディ・ソルジャーY・T	R.6
4	虎への道	3ミスクリア	M. BOY	434,770prs
5	スーパーオセロ	3段＋6	Jun Chan	
6	ギャラガ'88	1,416,170	諸星あたる	5-29クリア
7	ぶたさん	677,480	てん	ノーミス クリア
8	究極タイガー	3,630,810	GEK	356エリア
9	ザ・ディープ	89,500	SIR, 上田裕之	R.3
10				

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	271,650	ZAP	
2	ギャラガ'88	493,480	TK	R5-21
3	アフターバーナーII	66,509,910	OSA	クリア HIT＝950
4	バトルフィールド	418,000	T.K	
5	ソニックブーム	195,400	SEGAバンザイ	R5
6	スーパーリーグ	1,448,400	阿呆鳥	ノーマル 3試合
7	ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	クリア
8	パックマニア	363,970	RUSTIC-KUN	R8
9	熱血高校ドッジボール部	2,440,700	コナちゃん	2-3
10	忍	302,330	コナちゃん	クリア

ビデオゾーン50

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	67,564,820	古志	HIT=1,017 1/17クリア
2	サンダーブレード	5,147,290	古志	1/22クリア
3	アウトラン	4'47"65	古志	Dコース 1/24クリア
4	Mr. HELIの大冒険	728,360	古志	1/2クリア
5	究極タイガー	1,769,220	KID	195エリア エブリなし1/16
6	A-JAX	934,700	UTU	6面エブリなし 1/15
7	ソニックブーム	369,690	MOD	9面 1/15
8	熱血高校ドッジボール部	534,900	UTU	2-アフリカ 1/14
9	のぼらんか	870,650	塚田	R-5ハード 1/28
10	ラビリンスランナー	747,680	KID	エブリなし 1/26クリア

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	2,101,000	MAX II テクノットイージー	クリア
2	Mr. HELIの大冒険	752,370	TECH21-YZF	クリア
3	ヘビーバレル	1,539,400	岩石魔人ザウエル	1Pクリア
4	究極タイガー	3,686,550	NOVICE-BITくん	エリア 401
5	熱血高校ドッジボール部	1,236,300	TDGR-KAW	
6	R-TYPF	1,135,200	ACT-TNT	クリア
7	熱血硬派くにお君	700,800	守屋礼之	
8				
9				
10				

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	27,027,460	EXAT-CAST-LEKNOT	クリア
2	アフターバーナーII	HIT=1,054	KTKOT	1コインクリア
3	ジェミニウイング	1,342,740	Ⓢ-RIHAKU一刻	クリア残4機
4	SRD	2,491,210	IKA	4周-10面
5	究極タイガー	1,438,470	Ⓢ-RIHAKU一刻	エリア168
6	A-JAX	1,039,200	Ⓢ-RIHAKU一刻	R-6ラスト
7	Mr. HELIの大冒険	514,100	HYPA-SOTANI	R-6
8	ストリートファイター	563,200	KOU	R-10
9	オペレーションウルフ	172,550	H.TA	R-5
10	スーパーコントラ	603,740	GWC・CRS	R-5

GAME CITY OZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	9,999,990+α	WAK	全面クリア
2	熱血高校ドッジボール部	286,300	Zippo Nawata	2-2
3	A-JAX	1,150,500	IDA	6面(イージー)
4	忍	294,840	IDA	全面クリア(イージー)
5	Mr. HELIの大冒険	401,910	SHIKICHI	7面
6	アフターバーナーII (ダブルクレイドル)	HIT=846	T.K	1コイン
7	究極タイガー	2,640,990	FDE	エリア239
8	ギャラガ '88	618,380	CAP	5-25
9	フルスロットル	3'55"30	ワールド YAMASAKI	スコア1,097,160
10	フルスロットル	3'49"48	インターセプター	スコア1,166,660

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血高校ドッジボール部	7,865,000	T・D・G・R-KAW	6-5面アフリカ
2	スーパーコントラ	845,420	T・D・G・R-KAW	5面途中
3	レインボーアイランド	99,999,990	T・D・G・R-SUNAO	クリア
4	ギャラガ '88	827,330	HCS-BOY	5-27
5	Mr. HELIの大冒険	マネー=23,020	T・D・G・R-SUNAO	クリア
6	虎への道	348,380	REM	全2周クリア
7	ソニックブーム	312,290	T・D・G・R-SUNAO	
8	アフターバーナーII	999,999,990	T・D・G・R-KAW	HIT=1,379クリア
9	A-JAX	814,500	亜美ちゃん	6面
10	パドルマニア	7面	GNP	1人用

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	632,800	西本	クリア(1P)
2	Mr. HELIの大冒険	562,430	時信	クリア
3	サンダーブレード	3,617,220	未吉	クリア
4	ラビリンスランナー	185,780	○○	11面
5	ソニックブーム	230,650	松村	6面
6	ラビオレプス	4,656,400	須方	エキスパートクリア
7	熱血高校ドッジボール部	410,900	○○	2周アメリカ
8	A-JAX	321,300	おくやま	6面
9	ギャラガ '88	541,210	須方	5-21
10	ワンダープラネット	247,120	森隆一	10面

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'28"30	ラッキーマリ	4台設置マーチ
2	ギャラガ '88	1,317,880	生活指導	5-29クリア
3	レインボーアイランド	92,240,850	TOM	クリア
4	A-JAX	2,119,100	5L-市6 R.S	7面
5	パックマニア	1,013,370	ラッキーマリ	17面
6	Mr. HELIの大冒険	617,060	QP-III	クリア
7	忍	366,310	笑い袋アベ	クリア
8	究極タイガー	2,669,900	大和さなえ	268エリア
9	虎への道	258,210	DAN	2-3
10	APB	262,452	M.Nはすい	32面

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,032	HTM-HMS	ダブルクレイドルイージー
2	スーパーハングオン(アジア)	5'03"70	PJ-RYU	ノーマル ミニライドオン
3	忍	296,110	HTM-BIG WEST	
4	究極タイガー	1,323,250	PJ-KID	7面ボス
5	A-JAX	1,394,700	PJ-RYU	
6	熱血高校ドッジボール部	366,500	PJ KOU	
7	特殊部隊UAG	1,200,300	PJ-サイフマンLAY	
8	Mr. HELIの大冒険	411,700	PJ-BUB	
9	スーパーリーグ	1,637,500	ローカルS.T	
10	虎への道	225,520	PJ-ブタサン	クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,195	TDGR-RIVERⓀ	ノーマル
2	サンダーブレード	5,089,400	LSD	ノーマル
3	スーパーハングオン(ビギナー)	2'46"89	CAN'-VEL	ノーマル
4	スーパーハングオン(エキスパート)	8'47"22	Ⓐ-CRX	ノーマル
5	ソニックブーム	567,280	CAN'-CAS	ノーマル
6	ギャラガ'88	1,281,680	Mr.野口	1コインクリア (ENDING4)
7	熱血高校ドッジボール部	4,274,500	AYUMI	ノーマル
8	忍	351,180	CAN'-CAS	ノーマル クリア
9	Mr. HELIの大冒険(点数)	743,750	TECH21-YZF	ノーマル
10	Mr. HELIの大冒険(MONEY)	21,480	CAN'-CAS	ノーマル

WE'LL TALK TAITO 大街道店

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	22,241,070	GET06-1.0	
2	スーパーリーグ	6,323,000	佐藤太一	9試合
3	究極タイガー	4,389,820	NJP-SUR-KENII	441エリア
4	熱血高校ドッジボール部	3,985,200	Y.K	6面
5	A-JAX	1,559,100	GETOI-MAX	7面
6	オペレーションウルフ	511,750	AKIO IN MAC	ヒット69% 2周目4面
7	虎への道	483,770	ZAM2号	全2周クリア
8	パックマニア	452,650	MARINA	8面クリア
9	フリーキック	87,450	NJP-SUR-LEE	10面
10	フルスロットル	4'08"46	NJP-SUR-LEE	953690 全面クリア

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'46"79	NJP-Ⓐ Akindo	(ミニ) アフリカ
2	スーパーハングオン	6'38"55	NJP-Ⓐ Akindo	(ミニ) アメリカ
3	スーパーハングオン	8'40"73	NJP-ⒶCRX	ヨーロッパ
4	Mr.HELIの大冒険	717,380	NJP-ⒶJOG	クリア
5	A-JAX	1,857,000	NJP-ⒶNiS	クリア
6	ラビリンスランナー	864,180	NJP-ⒶNiS	クリア
7	ヘビーバレル	1,542,000	NJP-ⒶNiS	クリア
8	ゲバラ	1,194,000	NJP-ⒶJOG	クリア
9	ギャラガ '88	1,404,020	NJP-ⒶNiS	クリア メッセージ4
10	レインボーアイランド	74,184,730	NJP-ⒶBRN	クリアハード

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	701,220	TECH21-YZF	
2	A-JAX	1,600,800	MAX II テクノットイージー	
3	ギャラガ '88	1,420,730	Mr.野口	ステージ 5-29
4	レインボーアイランド	40,116,170	T・D・G・R・E・V・E	
5	熱血高校ドッジボール部	770,500	T・D・G・R-江口ドス義	
6	究極タイガー	4,492,780	TEC-SEKI	エリア453
7	スーパーコントラ	455,760	TEC-MAI	設置2日目
8				
9				
10				

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	10,769,780	GMC. CROSS なっぱ君だよ〜ん	1P 2周目1面
2	ソニックブーム	1,122,460	GMC. N.K	4周目4面 ONLY EXTEND
3	Mr. HELIの大冒険	マネー=16,580	GMC. NBA	全面クリア GOLD優先
4	ギャラガ '88	1,742,800	GMC. CROSS なっぱ君さ!/	残機3 5-29 クリア
5	パックマニア	1,781,590	GMC. HSA	R.20
6	アフターバーナーII	HIT=1,271	GMC. E・A	全面クリア
7	究極タイガー	10,000,000	GMC. N・K GMC. CROSS	5-1 残機26 5-1 残機11
8	A-JAX	2,115,400	GMC.みぐ	ステージ7のボス
9	チェルノブ	307,200	GMC.おさるさん	最終面 (クリアしてない)
10	SRD	4,032,000	GMC. EPT	7-4

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=0	篠原	クリア1ミス
2	モンスターランド	GOLD=3,798	矢吹	クリア
3	バトルフィールド	727,900	VIP-コスリマン(西条)	最終面
4	R-TYPE	1,246,400	NABE(西条)	クリア
5	ダライアス	10,118,370	VIP-一面	Wクリア
6	ラビオレプス	3,644,000	VIP-小川真二	クリア(ノーミサイル)
7	アウトラン	5'05"53	ビリー(女)	Aコース
8	ドラゴンスピリット	1,181,170	広陵1-Dやぶき	クリア
9	虎への道	450,000	熊谷	1コイン(2ミス) 全2周クリア残=7
10	ギャラガ '88	1,219,020	S.H	5-29 クリア

ゲームゾーン・スターダスト

岡山県岡山市駅前町1-7 ☎(0862)26-4998 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=803	SSS	ノーマル・3機
2	サンダーブレード	3,196,970	SSS	ノーマル・3機
3	オペレーションウルフ	567,550	おじさんY	ノーマル・2周目
4	究極タイガー	2,854,690	きゅうきょく	ノーマル・3機
5	ストリートファイター	723,300	J・BOY	ノーマル クリア
6	A-JAX	1,912,600	N・E・C	ノーマル・3機 クリア
7	Mr. HELIの大冒険	701,530	片山(う〜ん/)	ノーマル・3機 クリア
8	ソニックブーム	254,900	N・E・C	ノーマル・5面・3機
9	ギャラガ '88	538,670	J・BOY	ノーマル・3機
10	熱血高校ドッジボール部	1,215,000	J・BOY	ノーマル・アフリカ

ゲームセンター・スターライト

●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

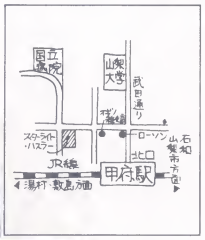
山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした"ゲームセンター・スターライト"に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場"ハスラー"のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5—7—15
●営業時間正午から夜11時まで

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,295	ROI.	ALL ノーミス5機
2	究極タイガー	3,919,300	GMC. DURUN	エリア382 6面
3	Mr. HELIの大冒険	576,750	BUI.	6面
4	ザ・ディープ	206,150	BUI.	6面
5	ゲバラ	165,600	GMC. DURUN	5面(最終面)
6	熱血高校ドッジボール部	6,164,500	ROI.	4周目中国
7	忍	354,030	BUI.	全面クリア
8	ギャラガ'88	1,473,360	NYANCORO.T	5-29 クリア
9	SRD	1,413,520	GMC.DURUN	3周目の4面
10	レインボーアイランド	23,136,040	BUI.	ALLクリア

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス	4,710,600	MGP-VEX	1P-1コイン ノーマル クリア
2	ラビオレプス	7,683,800	MGP-VEX	1P-1コイン エキスパート クリア
3	ギャラガ'88	1,300,080	HAYASHI-Y	S-5-29
4	ザ・ハスラー	R-71% S-7	K-G-B	1P-1コイン
5	パックマニア	349,510	MGP-VEX	R-7
6	オスカー	1,082,100	N-MASAHIKO	クリア
7	Mr. HELIの大冒険	637,010	MGP-VEX	クリア
8	バトルフィールド	406,100	MGP-VEX	1P-1コイン
9	エンデューロレーサー	22,152,459	JF6AZX	4'15"94 クリア
10	ブラックドラゴン	2,240,800	MGP-VEX	クリア

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII (ノーマルランク)	HIT=1,318	東寿生(AFT)	1コイン 全面クリア 2ミス
2	アフターバーナーII (ノーマルランク)	HIT=1,305	MGF NJP KON	1コイン 全面クリア 残ミサイル4本
3	忍	365,690	MGF NJP 渕野	1コイン 3人設定 全面クリア
4	ソニックブーム	260,350	AFT	1コイン6面ボス 3機設定
5	パックマニア	562,210	RAGIC-SPT	9面
6	スーパーハングオン (シットダウン)	2'50"62	MGF NJP KON	アフリカ 34、4余り イージー
7	スーパーハングオン (シットダウン)	4'51"79	AFT	アジア 43.3余り イージー
8	スーパーハングオン (シットダウン)	6'48"82	AFT	アメリカ 60.7余り 3回接触
9	スーパーハングオン (シットダウン)	8'55"96	AFT	ヨーロッパ 58.1余り 4回接触安全運転
10	熱血高校ドッジボール部	201,900	Y・M	6面

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	999,400	JOJO山内	1コイン クリア
2	レインボーアイランド	17,282,990	FX	C=10 1コイン クリア
3	究極タイガー	1,864,150	CPM	1コイン エリア 214
4	フラックアタック	646,100	うる星狂	1コイン 全2周クリア
5	ゲバラ	100,300	ルパン商会	1コイン R.4
6	オペレーションウルフ	154,150	武富信一	収容所目的まで ヒット55.3%
7	アフターバーナーII	40,877,510	安田愛美	1コイン HIT=858 クリア
8	Mr.HERIの大冒険	446,950	稀翔帝	クリア
9	パックマニア	189,610	石田	1コイン R.7
10	ギャラガ'88	707,170	FX	1コイン 5-25

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	75,004,480	HK. special	クリア
2	忍	363,850	HK. special	クリア
3	SRD(1周設定)	607,050	中原勇夫	クリア
4	ヘビーバレル	1,495,000	中原勇夫	クリア
5	ポケットギャル	40,200	BBC	クリア
6	虎への道	全2周クリア	HK. special	スコア 1,000,000prs
7	虎への道	全2周クリア	霧風麗華	スコア 613,150prs
8	タッチダウンフィーバー (2P)	14-0, 14-0, 3-0, 7-0, 7-0	HK. special TOS	各1コイン スーパーチャンピオン
9	レインボーアイランド	7,725,820	HK. special	28面クリア
10	ワードナの森 (ノーエブリ)	3,844,390	+P	クリア

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションウルフ	460,650	JPS	ALL
2	忍	298,010	のむこ	ALL
3	究極タイガー	5,160,770	K・G・C-M・馬場	A-508
4	レインボーアイランド	24,807,950	K・G・C-JOHN	旧バージョン, NOコマンド ALL 残10キ
5	熱血高校ドッジボール部	593,500	西野誠	3周目アイスランド
6	A-JAX	1,920,900	K・G・C-KEN	R・7
7	R-TYPE	1,399,600	LAP/RAP	ALL
8	ワンダープラネット	10,246,370	K・G・C-KEN	ALL
9	ぺんぎんくんウォーズ	400,700	K・G・C-ヤスナリ	2周目パンダ
10	ストリートファイター	8"00	K・G・C-NARU	ボーナス・ステージ 板4枚割り残りタイム

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラガ'88	1,333,510	HCR.王者Pochi	クリア
2	Mr. HELIの大冒険	462,340	HCR.王者Pochi	クリア
3	究極タイガー	3,116,200	XXX	エリア348 2周目5面
4	ラビオレプス	3,706,800	YOS	ノーマルコース ノーミス クリア
5	忍	281,400	ZZZ	クリア
6	パックマニア	570,660	HCR.王者Pochi	R-10
7	R-TYPE	910,700	HCR.王者Pochi	R-13
8	オスカー	648,000	ABE.かいくん	クリア
9	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,005,330	松永真一郎	クリア
10	ドラゴンスピリット (旧バージョン)	831,260	松永真一郎	クリア

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘビーバレル	1,485,300	柳田智彦	クリア
2	ギャラガ'88	475,470	山下邦人	5-19
3	A-JAX	1,050,000	中原勇夫	R-8
4	ストリートファイター	846,200	片山道久	クリア
5	スーパーハングオン	39,041,560	山下邦人	ジュニアコース 5'08"72
6	ジェミニウィング	1,556,020	前田徹	1P、残機4 クリア、1コイン
7	スーパーリーグ	1,712,700	西川大輔	28対0
8	忍	424,020	片山道久	クリア
9	ワンダープラネット	10,254,280	林田直樹	クリア
10	ストリートファイター	580,600	長刀勝	クリア

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計しませんからご注意下さい。

神宮前キャロットハウス ☆=6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SRD	3,564,680	MGF-NJP-NYA	6-6
2	サンダーブレード	5,233,050	MGF-NJP-渕野	全面パーフェクト 限界スコア
3	忍	380,410	MGF-NJP-渕野	1コイン 3人設定 全面クリア
4	シティボンバー	9,168,090	MGF-NJP-渕野	6-3
5	ギャラガ'88	1,631,720	MGF-NJP-NYA	5-29
6	テラフォース	1,337,500	MGF-NJP-ZIN	
7	ポールポジションII	77,490	MGF-NJP-渕野	LAP-47.78sec SPEED-428 テストコース
8	チェルノブ	212,600	MGF-NJP-渕野	入荷2日目 3人設定 R-5
9	スーパーコントラ	444,340	MGF-NJP-ATG	ボス2のあと 1人用
10	ポケットギャル	35,600	沙羅さんだよ♡	1コインクリア

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビリンスランナー	137,700	中原勇夫	4面
2	テラフォース	705,300	瀬川中也	クリア
3	シティボンバー	440,450	小野義貴	4面
4	Mr、HELIの大冒険	417,430	永田哲也	6面
5	バトルフィールド	1,766,400	中原勇夫	クリア
6	キック&ラン(2P)	ポイント18	ベンジャミン福岡& 代表DON徳久	全勝・2Pトータル
7	A-JAX	735,300	中原勇夫	8面
8	キック&ラン(1P)	ポイント28	藤原大	全勝
9	パックマニア	414,670	内田慶士郎(佐賀)	8面
10	スーパーハングオン	5'17"56	代表DON徳久	アジア ミニライドオン

頑張つたぜコーナー

●本文の中でもご報告しましたが、ゲーメスト大賞の授賞式は1月29日行なわれた。当日の模様は朝日新聞に大きく報道され、正直言ってうれしいことでした。うれしさは単に報道されたという事実だけではなくて、「面白いものは面白い　ビデオゲームに大賞」――偏見と誤解返上へ　専門月刊誌が授与――と、私たちプレイヤーの立場を十分汲み取って報道してくれたことです。また業界紙（誌）の方々に取材にきていただいたことも本当にうれしかった。心から感謝します。
（GOD鈴木）

●ヘリ特集で私の担当したサンダーブレードの記事は、賛否両論で、まだ私のライターとしての実力は努力が足らないなあと反省するのでしたが、もはや引退。来月で今生の別れ…。記念に最後の私の我までカラーカセットレーベルを付けますので期待して下さい。
（L―50E―SAM転清）

●こんにちは。私は新人です。あと3日ほどで大学入試があるのだが、何もしていません。気を長く、あせらずに、目標は先にのばしてがんばりましょう。（本人が言ってちゃ世話はない!?）
（Z―BOY）

●エキストラはおもしろいけど、やはりマニア向け!?　でも僕はやっている。ということは…。
（スコアネームはT・J）

●ついに私もコーナーを持つことになりました。みんなの協力に期待していますよ（なんと他力本願な奴なんだ…）。
（ECM―APAPA）

●夜、編集部から帰る途中、神田の駅前で見知らぬ人から「ねえ、お兄さんいい子がいるんですぜ。どう？　これだけで？」と言われた。しかし私はお金がないので断わった。
うう、もったいないことをしたかな!?（実話）
（私は未成年ATSU）

●私はいまビックカメラの前にいる。ドラクエIIIを買うためだ。並んでいる間に交通事故やけんかなどがあった。テレビにもうつった（と思う）。これは、一生の思い出のうちのひとつになるに違いない。
（オーバーな）
P・S　ドラクエIIIは〇日で解きました。
（悠理）

●前号でも言ったけど、僕のプレイしたサラマンダのビデオ見てくれたかな？　見たら感想なども寄せて下さい。相変わらず巣鴨で忙しい。学校は…。うん？　春休みかあー。
（SPY大和）

●ついに4年生になる。学生生活最後の年になれるか？（たぶん大丈夫だと思う!?）
ところで「コインジャーナル」2月号に、福岡県のT・Tさんの意見がのっていた。業界に向けたプレイヤーの本音・意見がそのまま業界誌にしっかりと受けとめられていたのがすばらしい。
（御旅屋）

●私が一番大切なのは友人。次は仕事かな？　今年は1月からいろんなことがあり、特に共同通信から取材され忙しい幕開けとなった。さらに3月2・3日のAOUショーにゲーメストのブースが…。気軽にお寄り下さい。
（辛党のぜんじ）



次号（5月号）は3月30日発売

●桜咲くゲームの季節●水曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

2大特集

●AOU出展ゲーム徹底全紹介
ゲームが10倍うまくなる法

●AOUショー会場にはりついて、すばやく！　奥深かーくニューゲーム大紹介だ！　期待してくれ。
●ゲームがうまくなりたい人に図解付㊙上達法大公開！

GAMEST 4月号

■昭和63年4月1日発行　第3巻4号通巻19号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　C・C
Z-BOY　赤斑　APAPA　YOU·A　JOE山田　PON
植村伴北　POP小玉　FIS　U・V　八木貴弘　転清
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

誰にでも楽しめるぞ!!

プロ野球ワールドスタジアム

©㈱ナムコ

ファミリースタジアムに磨きをかけて再登場！



タイトル画面。ファミスタとほとんどいっしょですね。

ワールドスタジアムの開幕だ！

全国の野球ファン及びファミスタファンのみなさま、大変お待たせいたしました。間もなく「ワールドスタジアム」が開幕します。

球場や打順まで選べるぞ！

この「ワールドスタジアム」はファミスタとは結構変わっているのです。

では、どこが変わっているのかというと、まず選べる球団が増えました。12球団の中から選択できます。そして球団を選び終えると、今度は球場を選ぶのです。



球団の選択。アーバンリーグとカントリーリーグがある。



球場の選択。右下に見えるのは、もしかしてドーム球場では…。

あれっと思う人もいると思いますが、3種類の球場が用意されています。こーらくえん、こーしえん、外国の球場（名前がよくわからない）で、それぞれの特徴がありまして、こーらくえんは人工芝のグラウンド、こーしえんは内野が土で外野が芝生のグラウンド、外国の球場はやたらと広いのです。

さてピッチャーの選択ですが、ファミスタだと先発2人、リリーフ2人で9回までもたなかったことがありましたが、今回は先発3人、リリーフ2人で、合わせて5人なので、かなり楽になると思いますよ。

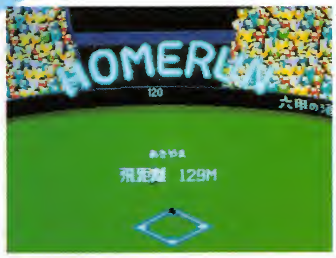
さてさて、このあとゲーム開始かなと思っている人はまだ甘い。あと打順（オーダー）の組み替えが残っているよ。まるで自分が監督になったかのようだ。

その他にも、まだまだ挙げることがあります。画面はとてもリアルになりました。画面を見れば一目でわかります。

ホームランもかなり出にくくなったでしょう。ファミスタでは、当たればホームランなんて人もいましたからね。

ホームランの飛距離もわかります。そして新聞に、「今日の最大ホームラン」なんてコーナーも設けられていますから、最大ホームランで競い合うのもいいでしょう。

勝利、敗戦によって新聞のメッセージが違いますので楽しんで下さい。



特大ホームラン！ 飛距離まで分かってしまう。

操作方法

もうファミスタをやったことのある人なら、あえて説明する必要はないと思いますが、中にはわからない人がいると思いますので、念のため説明します。

8方向レバーとAボタン、Bボタン（もしかしたらタイムのボタンができるかも知れない）です。あと多少ファミスタと違うところもありますので、私はわかってる、という人でも、とりあえず読んで下さい。

☆ピッチャーの選択…先発とリリーフの特徴を生かす組立てを考えましょう。

☆ピッチングの基本…①ピッチャーはレバー操作で左右に移動する。②Aボタンで投球。レバーを上に入れるとチェンジアップ（落ちる球）、下に入れると速い球が投げられる。③ボールを放す時、レバーの位置で左右にコースが変えられる。左に入れるとシュート、右に入れるとカーブ（左投手の場合は反対）。

☆守備…①送球はレバーで塁を指定してAボタンを押す。②塁にタッチ、追いかけはレバーで塁を指定してBボタンを押す。③途中でやめたい時や、入れまちがった時、改めてレバーを入れれば、その指定された塁に走る。

☆バッティング…レバーでバッターを移動させて、Bボタンでスイングする。（ここがファミスタと違っています。）

もちろんスイングの途中でボタンを離せば、バントもできるよ。

☆走塁…①進塁はレバーで塁を指定し、Bボタン。②帰塁はレバーで塁を指定し、Aボタン。なおレバーで塁を指定する時は、下に入れるとホームベース、右が1塁、上が2塁、左が3塁です。

以上が基本的な操作ですが多少のワザがあるので紹介しておきましょう。

その① 送球を速い球にする方法…これを使うとほとんどの内野ゴロがアウトになる。ゲッツーも狙えるよ。やり方は、送球の動作、すなわちレバーで塁を指定し、Aボタンを押すとなっていますが、これをほとんど同時に行なう。（レバーをほんの少し早めに入れる。）

その② ねらい打ち…これはそんなに使えるかどうかわからない。しかも打つタイミングとの兼ね合いもあるから多少むずかしい。

やり方は、打つ瞬間にレバーを入れるのだけれど、引っ張るのだったらタイミングを早めにしてレバーを左（左打者の場合は逆）に入れればいいし、ながし打ちの場合は引っ張りの逆をやればいいのです。



タイムがかかっている。監督はどうやらサインを出しているようだ。

あれっ!? 選手の紹介は？

みなさん、いかがでしたでしょうか。「ワールドスタジアム」はファミスタ以上にいい仕上りになっています。だれがやっても楽しめることはまちがいないでしょう。

あれっ!? チームと選手の紹介はまだかって

それは、現段階では公表できませんので、発売されてからのお楽しみですね。

（Z-BOY）



にくたらしい選手だ！ 素直に喜びなさい。



ヒーローインタビュー。うれしそうだな。

サーカス CONTINENTAL CIRCUS

©タイトー



2面のアメリカ。上の方に敵車のウィングが飛んでくる。



3面のフランス。またもや、敵車のウィングが…。



コイン投入時のデモ。



面スタート時。コースを覚えよう。

タイトーから初の3Dカーレースが登場だ。

世界各地を転戦するF-1サーカスの気分に浸れるぞ。

今回の「コンチネンタルサーカス」は、カーレース初の液晶シャッターメガネを使用している。(3-Dサンダーセプターと同じ。)よって、自車が爆発した時にウィングやタイヤが自分の方へ飛んでくるように見える。

操作は、ハンドルにアクセルにブレーキにLOW・HIギア。一般的な操作だ。

まずルールだ

各コースを、タイム内にクオリファイイングランク内（最低通過順位）で1周すると（ゴールインする）次のコースに進めます。

各コースにはチェックポイントがあり、ここを通過するとタイムが増えます。残っているタイムは加算されます。タイム内にゴールインすることができなかったり、チェックポイントを通過できなかった時はゲームオーバーです。

また、時間内にゴールインしても、クオリファイイングランク内でなければゲームオーバーになります。

コンティニューをすると、ゲームオーバー時の順位でスタートができます。（最終面の日本ではコンティニューができない。）

ピットインはすばやく

各コースには、ピットが数カ所あります。このピットは、自車が煙を出した時やタイヤ交換をする時に使います。

自車が、敵車や路肩の看板などに当たると煙を吹き出します。もう1回当たってしまうと自車がクラッシュしてしまうし、放っておくと、そのうち火がつき爆発してしまうので、早めにピットインしましょう。

また、背景が暗くなると雨が降ってきて自車の操作がしずらくなります。この時にもピットインしましょう。

それぞれの状態の時には、「ピットインせよ!!」と表示されます。

ピットインの間に敵車が通過してしまうと、順位は落ちてしまいます。また、タイムは再スタート時まで停止しています。

クラッシュ!!

敵車や看板に2度当たってしまうと自車はその場で爆発してしまいます。

また、380㎞／h以上で敵車に当たると、大きく縦に回転して爆発してしまいます。この場合は煙を出していなくても1回で爆発してしまいます。

クラッシュしている間に敵車が通過すると順位は落ちます。また、タイムも減り続けます。



もうすぐ爆発する。早くピットインしないと…。



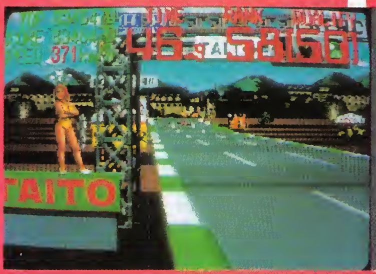
爆発したところ。タイヤとウィングが迫ってくる。



火を消しているところ。



雨が降ってきて水しぶきが上がる。



最低通過順位を越えてないと、この通り。



ゴール直前でクラッシュ。このあと大破する。

コンチネンタル


モナコ名物のトンネル内部です。


4面のモナコ。雨が降ると最強。


雨がやむと水たまりが…。


タイヤ交換中。F1そのもの。


6面のスペイン。やはり背景がいい。


5面のドイツ。背景がいいなあ。

面別紹介

1 ブラジルGP面
最低通過順位…80位

1面だけあって、ピットの数が多い。第一チェックポイント後のカーブがきつい。敵車は遅いので飛ばしていこう。

2 アメリカGP面
最低通過順位…60位

ピットは2カ所。事故ってしまうときついが、難度は1面とたいして変わらない。ガンガン順位を上げよう。

3 フランスGP面
最低通過順位…50位

コースはカーブが少なく平凡なんだけど、雨が降るととたんに難しくなってしまうのだ（どのコースでもそうなんだけど）。このあたりから敵車は速くなってくる。赤い車には追突されないように。

4 モナコGP面
最低通過順位…40位

雨が降ると最高に強いのがこのコース。ピットが1カ所しかないうえ、コースの中盤あたりに位置している。雨が降った時には、タイヤ交換なしで行くしかないだろう。とにかく、このコースはカーブが多いため、アクセルはゆるめに走ろう。

ついでに、モナコ名物(?)のトンネルもあるよ。

5 ドイツGP面
最低通過順位…30位

コースは、ゆるいカーブが続く平凡なコース。だけど、ゴール前のカーブは超きつい。ピットは2つ。

6 スペインGP面
最低通過順位…20位

全体的に入り組んでいるコースで、ピットは2つ。事故でもしてしまうと次々に追い抜かれる。追い越す時は慎重に!!

7 メキシコGP面
最低通過順位…10位

このコースはピットが1つしかない。しかも超きついカーブが2カ所ある。さらに敵車が速いので、油断していると追突されたり追い越されたりしてしまうのだ。

とにかく事故を起こさないようにしよう。

8 日本GP面
最低通過順位…3位

いよいよ最終面。おなじみの鈴鹿サーキットだ。立体交差もよくできている。

ここは、追い越すのでさえつらい。しかも事故を起こすと平気で追い抜かれる。

まあ、がんばってせめて3位には入賞してくれ。

うーん、ずばり!! アドバイス

★スタート時に、ギアをLOWにしたままだとホイールスピン（その場でタイヤが空回りする）を起こすんだけど、その時にギアをHIにすると走り出す。そのあと、LOWにすればよい。普通にLOWからHIに変える時には、160〜200km／hの時がよい。

★コーナーで、後輪が流れてスピンしそうになった時に、逆にハンドルを切ると体勢を立て直せる（カウンターステア）。雨が降っている時にはなくてはならないテク。

★コーナーで進入する直前にギアをすばやくLOWからHIにするとグリップがなぜか安定する。

（やまかわ悠理）


同じく上側です。しかし、富士山が見えたっけ？


8面の日本。立体交差の下です。


7面のメキシコ。いまにもスピンしそう。



ドラスピ級のヒットの予感！

©㈱ナムコ

ハードを駆使した360度回転グラフィック使用の戦略的ゲーム登場!!

ナムコ期待のアクションゲーム

ドラゴンスピリット以来すっかり影をひそめていたナムコ。ファンにとっては、待ち望んでいたニューゲームがいよいよ出るぞ。

AMショーに出展され、マニアの間で高く評価されていたゲームがあった。そのゲームこそこのアサルトだ。

ステージ構成

このゲームは全11面で構成されており、11面クリアするとゲームオーバーになる。

操作方法について

このゲームの操作は非常に特異な方法で、2本のレバーとボタン2つで操作する（ボタンはレバーについている）。

まず前進、後退、左右はレバーを行きたい方向に倒す。そして、互いのレバーを上下に入れると右転回、左転回する（つまり2本のレバーはキャタピラを動かしているんだ）ので、斜めに自機を位置させてレバーを両方上に倒せば、斜めに移動できるぞ。

レバーを両方とも外側に倒すと、自機がウイリーする。そしてボタン（左・右どちらでも可）を押すと、グレネード弾を撃つことができる。

この弾は非常に強力で、その爆破範囲にいる敵、全てにダメージをあたえることができる。また、この弾はレバーの入れ具合によって、飛距離を変えることができるぞ。弾数には限りはないのでどんどん撃とう。


次のステージへGO！


1面の要塞。こんなの楽勝。


ジャンプした状態。うまくやれば遠方の敵を粉砕できる。


道に迷うとオートジャイロが知らせてくれる。

この岩場の影からグレネードで倒すと楽勝、楽勝。

STAGE 1

まずはトレーニング面とも言える面。敵も少ないし弾もほとんど撃っていないので、この面で自機の操作に慣れよう。

また、このゲームにはリフトゾーンと呼ばれる、五角形状の地形があり、それに乗ると自機が上方へジャンプするので、それを利用してマップを確認したり、グレネード弾もとどかない距離にいる敵を倒すことができる。このゾーンをうまくつかうことが、このゲームのキーポイントになっている。うまく多用しよう。

STAGE 2

この面からアサルトが始まると言ってもいい（だって、1面はBGMが無いもんね）。

敵もしっかり攻撃してくるので、先手必勝とばかりにグレネードで一掃しよう。リフトゾーンを、うまく利用すれば、後の展開に困らなくなるぞ。

最後のボスの砲台は、真っ向から戦うとてもつらいので、地形をうまく利用して、

STAGE 3

始め、道が二手に別れているのは右側を通ろう。左側から進むと軽、重戦車の大群とぶつかってしまうぞ。

この面から少しずつ、マップがいりくんで来ているのでリフトゾーンを多用して、常にマップを確認しながら、遠方にいる戦車の大群を倒そう。

しかし、ゾーンはある回数乗るとジャンプできなくなってしまう（そうすると、他の未使用のゾーンも使えなくなる）ので、戦略をうまく立てて使うように。

STAGE 4

ここからアサルトの恐怖が始まる。川の中にひそんでいる戦車は、先に頭の部分を倒しておかないと、本体を倒した時に、頭だけ残って空中を飛んで攻撃してきて始末が悪いので気をつけよう。ボスまでの展開は、それほど前の面と変わりないので、落ちついてやれば大丈夫。

しかし、ボスの前に立ちはだかる三角状の浮遊要塞が鬼のように強い。ここはもうよけまくって、ひたすら撃つしかない。別に、こいつを倒さなくてもボスを倒せばクリアできるが、それはほとんど不可能に近いだろう。とにかく、レバー操作がものをいうので、気合を入れてプレイしよう。

STAGE 5

恐るべき地獄のような面。なんといっても、集団で飛んで来て、誘導ミサイルを撃ってくる敵歩行戦闘車501型が強い。

とにかく、こいつが来たらすぐに止まって、着地と同時にやつらを倒そう。また、やつらは平地以外の所に着地すると自爆するので、うまくおびきよせて倒すテクニックもあるぞ。

後、この面でヘタにリフトゾーンを使用すると、死を紹くということを忠告しておこう。

とにかくマップが長いので慌てず、ゆっくり進もう（しかし遅すぎると、タイムオーバーになるので注意）。

奥が深い戦略的ゲームだ

ざっと5面まで紹介したが、5面をクリアするのは容易でないぞ。(6、7面など見ると5面なんてまるで天国。)じっくり戦略を立てよう。

しかし、このゲームは絶対マニアを対象にしただけのゲームではない。操作さえマスターすれば、一般の人にも充分に楽しんでもらえるゲームだと私は思う。

このゲームは、間違いなくやる価値があるぞ!!

(なお写真は開発バージョンなので、発売のものとは若干異なる場合があります)

（タンクキラーATSU）



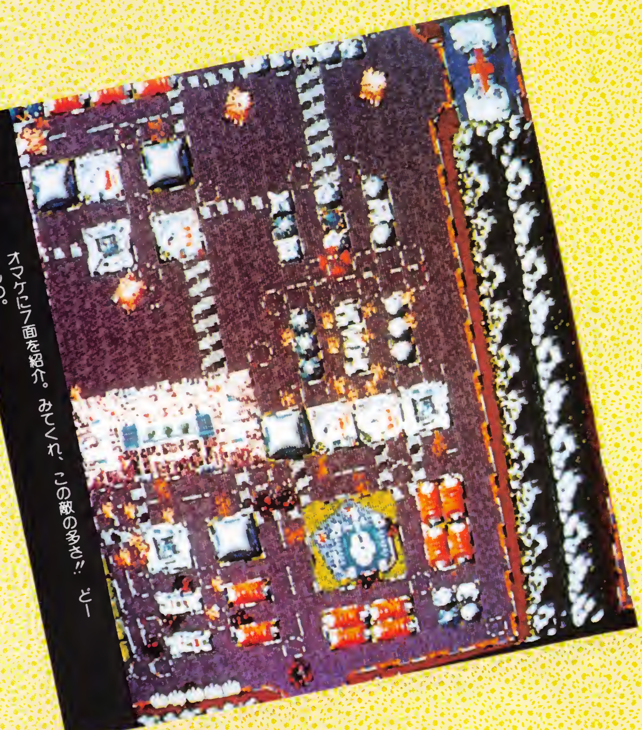
悪魔の5面。ここでうかつにジャンプすると、こうなる……。



これが4面の真のボス。しかし……。



4面の浮遊要塞。こいつがほとんど鬼。



オマケに7面を紹介。みてくれ、この敵の多さ!! どーすんの。



5面のラストは迷路になっているので正しい道を進まないとダメ。

列島縦断 熱局雀士 東日本編

あのラビオ・レプスのビデオシステムの新作麻雀アドベンチャーゲーム。ここに参上!!



これは秋田の竿灯まつりだ。

©ビデオシステム



花火。とてもきれい。



新宿のビル街。満月だ。



ん、なんだ、このオッサンは?

業界初(?)の麻雀アドベンチャー!!

ラビオ・レプスを出した、あのビデオシステムの新作はなんと麻雀だ!(と、言ってもこっちが本職かな?)「また麻雀かあ」と、言うかもしれないけど、今度の麻雀は今までの麻雀とはちょっと違うぞ。さらわれた彼女を救うため、さまざまなアイテムを駆使して、立ちはだかる敵をやっつけていく麻雀アドベンチャーゲームなのだ。

ストーリー

札幌で誘拐されてしまった恋人を救うため、プレイヤーは雀士となって麻雀女王率いる魔亜雀連盟に挑戦する。目的地は東京。そしてエンディングは…。

ルール

25,000点持ちの30,000点返し。東場2局の半々荘で、1ゲーム終了後、プレイヤーの持ち点が30,000点未満だとゲームオーバー。親で上がれば連荘です。後の部分は普通の麻雀と変わりません。







プレイヤーの行く手をはばむ絶世の美女達（一部）。





アイテムを利用せよ

このゲームの最大の特長はアイテムを使ってゲーム展開を有利にすることができるということだ。

アイテムは、最初は自分は持っていなくて、敵を倒すと手に入るぞ。では、その名称と効果を紹介。

★スタミナドリンク「ツキツモールC」
ツモが良くなる。

★御払棒
リーチ後より易くなる。

★手錠
配牌が良くなる。

★御守り
相手に振り込み難くなる。

★3色ダンゴ
配牌が良くなる（順子目）

★手袋
ツモが少し良くなる。

★ワラ人形
相手配牌が悪くなる。

★印籠
相手が振り込み易くなる。

★3Dメガネ
次の対戦1回のみ透視できる。

★ニコチャンバッジ
配牌が良くなる（対子目）

★電卓
相手が必ずリーチをかける。

★ドカヘル
ドラ牌がつき易い。

★ウチワ
裏ドラがつき易い。

★指輪
？……

対戦相手

なんと、今回は女性が12人、おっさん（お兄さん）が3人の計15人が相手です。

どの相手も当然性格が違うので、得意ワザや戦い方も違ってくるので、それぞれの性格を読んで、うまくそれにあわせた作戦でいこう。

すばらしいグラフィックだよ

アドベンチャー指向も兼ねそなえた、この麻雀、きっと満足するはず。

グラフィックもラビオ・レプスに生かされていたグラフィックのように、とても美しく仕上がっています。特に、バックの日本中の祭りのグラフィックはすごい。）

ビデオシステムの力作、「熱局雀士」。麻雀を知らない君も、すぐに麻雀を覚えてやるしかない!!

（ATSU）

スーパーリアル麻雀PII 名場面集

可愛い顔して実力は井○洋介を超える!?

うーん、ついに読者の声に負けた!?

実は私が一番見たかったりして…。



バンザーイ!! 我が青春に悔いはない。





3回目。バンザーイ!! みごとなプロポーション♡



「フワッ」サギへの第一歩。



「勝負はこれからよ♡」普通はここまででしょう。



オラオラもっと脱がんかー。

スーパーリアル麻雀PII

あのショウ子ちゃんを制するのは!?

ゲーメスト2月号（45ページ）で、福岡県の正直トマス君が「神様〜おねげえだ。俺の願いをかなえてくれ〜。スーパーリアル麻雀PIIのショウ子ちゃんのH♡シーンの写真を特集してくだせ〜」と恥も外聞もなく絶叫していたのを覚えているだろうか。

そう、史上最強の麻雀ゲームと噂の高い、あのスーパーリアル麻雀PII。

ショウ子ちゃんに夢中になって、壮絶にハマッタ人もいたはず。それでも全然勝てない人続出でしょう。(こんなの全部勝つのは、全てのゲームを全国トップとるより難しい。)「サギゲーだ!!」と騒いでいても、ショウ子ちゃんの魅力の前に、催眠術のごとく、金をつぎこんでスッてしまった人も多いはず。

そんなあなたに、ゲーメストが出血大サービス!!

ほんのちょっとだけ、ショウ子ちゃんのあぶないシーンをご紹介しましょう。(18歳未満の人は、目の毒だから見ちゃダメよ。)

PIIIが出るぞー

とっておきの情報を1つ。セタからスーパーリアル麻雀PIIIが出る予定（4、5月中）。

今度は女の子が2人出るらしいぞ!!（それにあわせて本がでるらしい。）

それにしても初の試み、いかがだったでしょうか。(え？コン○ティークみたいだって？ ナットク。)

あとは知力、財力、時の運でがんばってくれ。

えっ？ それでもダメだって？

しょうがない。もし反響が多かったら、この続きを考えましょう。(実は私も見てみたい。)

この事についての意見は、「セタさん、お願い、もっとショウ子を見せて!!」係まで(反響がくることを祈る)。

(哭きのATSU)


パドルマニア
PADDLE MANIA
ルールは簡単！
●決められた時間内に相手ゴールに多くボールを入れた方が勝ちです。
●コンピューター対戦の場合、コートによって相手を倒す事が得点になるコートもあります。
コートは今、大パニック
弾丸スマッシュをたたきこめ！
★コンピューター対戦は2人同時プレーができます！
★人間対戦は最高4人までプレーできます！
コンピューター対戦はこの9人が相手だ！
マリームと対戦！
バレーボールと対戦！
ランドルと対戦！
スモウと対戦！
ナグルワケルワと対戦！
サーファーと対戦！
マッケンナーと対戦！
シンクロナイズドスイミングと対戦！
バッカーと対戦！
人間対戦のコートも5面の中から選べる！
今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス
東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
SNK GROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
©1988 SNK ELECTRONICS CORP.
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL.(06)338-7007(代)
東京支社 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.(03)865-9431(代)

ゲーメスト 4 NO.19

昭和63年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻第4号通巻19号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324

定価480円（送料60円）



雑誌03659-4